pro gamer

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.
Sayı-19

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

XanthiN

CD'DE BU HAFTA
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Beyond Good & Evil
- Midnigt Nowhere

ve dahası...

İNCELEMELER

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon
Dünyayı kurtaran adam; George Stobbart

Pro Evolution Soccer 3
FIFA Killer! Okuyunca sebebini anlayacaksınız

NBA Live 2004
Okullarda dersi okutulacak kadar gerçekçi

CM Season 03/04
Menajerlik kariyerinize veda etmeye hazır mısınız?

VE...
FIRESTARTER'ı Ön İnceleme'de
NATURAL SELECTION v3.0'ı Online'da,
SILENT HILL 3'ün tam çözümünü
Strateji Rehberi'nde yazdık

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING™

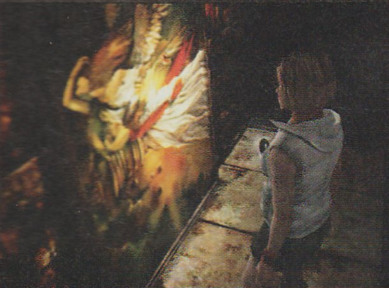
İçindekiler

İNCELEMELER

HABERLER



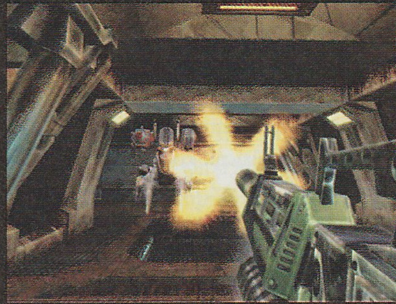
STRATEJİ REHBERİ



AYRICA...



ÖN İNCELEME



ONLINE



Durdurun zamanı

Yukardaki başlığı yazarken aklımda zamana müdahale edemiyor olmanın insanı nasıl yıprattığı hakkında birkaç laf etmek vardı. Herhangi bir an, herhangi bir yerde yıkılıp kalacak, yeter oynamıyorum diye bağırmaya başlayacak kadar yorucu haftalar geçiriyoruz. Bunun sebebi haftalık bir oyun dergisi çıkarmanın hakikaten de güç olması. Ama garip şekilde dergiden kaynaklanan bu yorgunluğun panzehiri de yine kendisinde saklı. Buralarda bir yerde saklanan gizli bir gücün, biten pillerimi yenisiyle değiştirdiğine inanmaya başlıyorum yavaş yavaş.

Her neyse, başlığı bu konudan bahsetme için yazmıştım ama daha ilk satıra geçemeden Sands of Time'a gitti kafam. Biz, gerçek dünyanın insanları, sanki son gong çaldığında alacağımız büyük ödülün ne olduğunu bilmezmişiz gibi haldur huldur zamanın peşinden koşarken, elin oyun kahramanı şöyle bir açıyor avcunu, kumları serpiştiriyor ortalığa, zamanı hükmü altına alıveriyor. Tamam, ne de olsa bir prens o ama insan kıskanmadan edemiyor. Bu hafta "zaman sorunu" yüzünden kendisine dergide yer veremedik ama haftaya hiç kaçarı yok, kapaktan son sayfaya kadar Prens'in etkisi altında çıkacak dergi. Size de kum saatlerinizi şimdiden ayarlamanızı öneririm. 20'nci sayımızı kaçırmayın.

Bir de geçen haftadan bahsetmek gerek kısaca. Tatil rehavetimizden yararlanıp ProGamer sayfalarını ele geçiren dış mihraklar sizi biraz şaşırttı, biliyoruz. Derginin kadrosu mu değişti diye soran arkadaşlar, hayır kadro değişmedi. Hâlâ buradayız ve geçen hafta tatil yapmamızı sağlayan ProGamer alter-ekibine bir kez daha teşekkür ediyoruz.

Serpil Ulutürk

I of the Enemy

Yeterince yeni mi, yoksa yeterince yeni bir taklit mi?



Enemy Technology, gelecekte geçen bir real-time strateji oyunu üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı. I of the Enemy adı verilen oyun, uzak bir gezegendeki üç ırkın birbirine karşı giriştiği üstünlük mücadelesini konu alıyor. Tek kişilik versiyonu 25 civarında görev içeren I of the Enemy'nin bizce daha cazip olan yanı 8 kişilik online seçeneği.

Oyunun yapımcıları I of the Enemy'yi benzerlerinden ayıran tarafının "Kaynak toplamak, birim üretmek ve bina dikmek yerine oyuncuyu taktik geliştirmek ve çözüm üretmek üzerine düşündürmeyi hedeflemesi" olarak açıklıyor. Yapımcıların söylediğine göre oyunun en önemli özelliği, tüm görevlerinin "düşman üssünü yok et" ya da "bilmemkaç dakika kaleni savun" tarzında bilindik RTS klişelerinden ibaret olmaması. Örneğin, I of the Enemy'de tüm üretiminizi yaptığınız ve savunmak zorunda olduğunuz belli bir üssünüz olmayacak. Kardeş klanların topraklarında ilerlerken onlardan destek alacaksınız ve buralarda konaklayabileceksiniz.

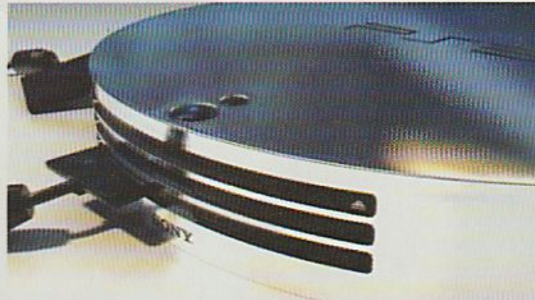
Öte taraftan, zaman bu oyunda da zafere ulaşmak için çok önemli bir kriter olacak. Yapımcı Enemy Technology, bazı görevlerin sadece düşmanı oyalamak üzerine kurulu olduğunu söylüyor. Yani amacınız kaçınılmaz sonu geciktirmek olabilecek ve bu sondan ne kadar uzun süre kaçabilirseniz o kadar başarılı sayılacaksınız.

I of the Enemy için planlanan çıkış tarihi 2004'ün ikinci çeyreği. Ancak koder adamın ne yapacağı belli olmaz, bakarsınız 2005'e sarkar. Ayrıca yukarıdaki sorunun (Yeni bir oyun mu, yoksa iyi bir oyunun kopyası mı) cevabını biz de bilmiyoruz, ortaya çıkar çıkmaz size de bildireceğiz.

PS3 yüzünü gösterdi

İnternette dolaşan "olası" PS3 konsept tasarımı

Biliyorsunuz, Sony'nin konsol cihazı PlayStation'ın en erken 2005'te çıkacağı rivayet edilen yeni versiyonu PlayStation 3 hakkında konuşulanların bini bir para. Cihazın teknik özelliklerinden oyunlarına kadar henüz ortada olmayan her türlü ayrıntısı şimdiden dillerde. Bu kez de Sony tarafından henüz resmi olarak onaylanmayan bir PS3 konsept tasarım fotoğrafı ortaya çıktı. Web'de dolaşan bu görüntüye göre PS3, öncüllerinden farklı olarak geometrisi daha yumuşak hatlara sahip olarak çıkacak karşımıza. Dairesel ön yüzünde otomobillerdeki CD çalarlara benzeyen bir DVD sürücüsü olan cihazın üst yüzeyinde bildiğimiz Power ve Reset tuşları bulunuyor.



Aslında fotoğraf yeterince gerçekçi ve Sony'den bekleyebileceğimiz tarzda. Yine de henüz Sony tarafından yayınlanmış hiçbir PS3 görseli olmadığı için kesin konuşamıyoruz. Şu gördüğünüz resim sahteyse bile yapanın ellerine sağlık diyoruz, güzel olmuş zira.

Bekliyoruz...

Çok çook uzun zaman önce "Bekliyoruz" listesinin en alt sıralarında olan oyunlar varmış, kimsenin dikkatini çekmez orada bekleşirlermiş. Sonra alfaydı betaydı derken bu oyunlar iyice gelişip serpilmişler. Her biri görenlerin dudaklarını uçuklatacak kadar güzel kodlara sahipmiş. Oyun krallığının tüm gençlerine iç geçirtir olmuşlar. Gelişme bölümünü yazacak yerimiz yok ama sonuç: Gökten üç elma düşmüş. Budur.

Oyun	Tür	Tarih
Jack the Ripper	Adventure	13 Ocak
Alias	Aksiyon	14 Ocak
Rainbow Six 3: Athena Sword	Taktik	17 Ocak
Battlefield Vietnam	Aksiyon	27 Ocak
Forever Worlds	Adventure	27 Ocak
Lula 3D	Adveture	31 Ocak
EverQuest II	MMORPG	31 Ocak
Sniper Elite	FPS	31 Ocak
Pilot Down	RPG	31 Ocak
Vietcong First Alpha	FPS	31 Ocak
Unreal Tournament 2004	FPS	6 Şubat
Legacy of Kain: Defiance	Aksiyon	6 Şubat
Chicago	Strateji	7 Şubat
Singles	Simulasyon	13 Şubat
Gangland	Strateji	14 Şubat
Breed	FPS	17 Şubat
Sacred	RPG	20 Şubat
Neighbours from Hell 2	Strateji	20 Şubat
Psychotoxic	FPS	24 Şubat
Far Cry	FPS	27 Şubat

Sonic buraya, yumruk havaya!

Sega, Sonic Adventure DX'in PC versiyonunu hazırlıyor



Bu yılın başlarında GameCube için çıkan, yılların platform oyunu Sonic'in son hali Sonic Adventure DX Director's Cut, PC'ye geliyor. Oyunun yayıncısı Sega Europe 2004'ün ilk ayları içinde oyunun uyarlamasının tamamlanmış olacağını söylüyor ve yapılan açıklamada PC versiyonunun grafik olarak çok gelişmiş olacağı ve şimdiden inanılmaz göründüğü üzerine birtakım vaatkar sözler sarf ediliyor. Bilemeyiz. Bu sevimli mavi kirpi Sonic'in delisi değiliz sonuçta ama hiçbir güzel oyuna hayır demeyeceğimiz için, gerçekten dedikleri gibi çıkarsa oyunla bizzat ilgileneceğimizi buradan duyurmak istedik.

Sonic Adventure DX Director's Cut, Sonic ve beş arkadaşının kötü doktor Robotnik'e karşı girdiği amansız mücadeleyi (tortop olup duvarlara tırmanmak üzerine kurulu) konu alıyor.

Oyunun ilk ekran görüntüleri şimdiden yayınlandı, onlardan bir tanesi de burada. Sonic'e yabancı olanlar iyice baksın, sonradan "ben bilmiyordum" demek olmasın.

Satılık saldırı timi

DAS Entertainment Squad Assault serisini satın aldı

Savaş oyunları arasında özel bir yeri olan Squad Assault'un yaratıcısı Freedom Games, DAS Entertainment bünyesine katıldı. İki firmanın anlaşması tahmin edilebileceği üzere daha çok Squad Assault üzerine kurulu. DAS, yaptığı açıklamada serinin devam oyunlarının yapılması için Freedom Games'e tam destek vereceklerini ve DAS'ın Apex grafik motoru ile Force oyun motorunu bir sonraki Squad Assault olan SA: Market Garden'ın yapımında kullanacaklarını söylüyor. DAS ayrıca SA: West Front için bir genişleme paketi üzerinde de çalışmaya başladı. Firmanın yapım aşamasındaki diğer savaş oyunları da şimdiden belirlenmiş durumda. Amerikan İç Savaşı'nı anlatan, ismi henüz belirsiz bir oyun ve Amerikan güçlerinin ne kadar süper olduğunu bir kez daha kafamıza vuracak olan yakın gelecekte geçen bir başka isimsiz oyun.



Harpoon IV iptal

Ubisoft projeden sıkılıp iptal etti

Bu sayfalarda sık sık oyun erteleme haberlerine yer veriyoruz. Çünkü sık sık yapımcılar önceden duyurusunu yaptıkları tarihi iyi ihtimalle birkaç hafta, kötü ihtimalle birkaç yıl ıskalıyorlar. Bazen de kalkıştıkları işin başına iç yüzünü bilemeyeceğimiz bazı kazalar geliyor ve projeden tamamen vazgeçmek zorunda kalıyorlar. O yüzden artık bir oyun projesinin iptalini duyururken iptal gerekçesini sadece kendi tahminimiz üzerinden yazacağız (ha onlar uydurmuş ha biz, ne fark eder?). Örneğin geçen hafta Ubisoft tarafından iptal edilen Harpoon IV. "Tüm zamanların en iyi askeri simülasyon oyunu olacak bu!" diye tanıtılan Harpoon IV'ten vazgeçildi. Muhtemelen de Ubisoft'daki yapımcılar tasarım aşamasındayken oyunun ciddiyeti ve asık suratlı grafiklerinden sıkıldıkları için böyle oldu. Çünkü firma, oyunun kaynak kodunu dışardan bir tasarımcı gruba verebileceğini böylece oyunun yapımının tamamlanabileceğini söylüyor. Hem bizim tahminimiz olan muhtemel gerekçeyi açıklasalar kim alıp bitirmek ister oyunu. Şu ekran görüntüsüne bakın, daha iyi anlayacaksınız...



Star Wars: Battlefront

LucasArts, önümüzdeki yılın ilk aylarında çıkması tasarlanan yeni bir Star Wars oyunu için çalıştığını açıkladı. Star Wars: Battlefront isimli oyun, garip gelebilir ama Battlefield 1942 tarzında bir online oyun olacak. Ama garipsenecek bir şey yok, oyun İkinci Dünya Savaşı'nda ve yerkürede değil, doğal olarak Star Wars gezegeninde geçiyor. Battlefront'un sadece PS2 için tasarlandığına dair söylentiler de var ama duyarsanız kulak asmayın, LucasArts oyunun PS2 dışında Xbox ve PC'ye de çıkacağını özellikle belirtti.

FireStarter

Düşünmek yok, bilmece yok, anahtarlar ile açılan kapılar yok. Sadece aksiyon var. Yoruluncaya kadar ateş edip kaçacaksınız

Çıkış Tarihi: 27 Ocak 2004
Tür: FPS
Yapımcı: GSC
Dağıtımcı: HIP Interactive
www.firestartergame.com



Cossacks, American Conquest, Codename: Outbreak gibi oyunların yapımcısı GSC yeni bir aksiyon oyunu FireStarter ile karşımız çıkmaya hazırlanıyor. FireStarter daha önce yaptıkları oyunlara göre pek çok farklılık içeriyor ve oldukça ilginç bir yapıya sahip. Daha önce Serious Sam, Will Rock gibi oyunlarda vurgulanmış hayatta kalma teması bir kez daha işlenmiş. Ama bu kez daha yaratıcı bir oyun ile karşı karşıyayız.

FireStarter konu bakımından Tron ile benzerlik gösteriyor. Oyunun baş kahramanı FireStarter adlı bir sanal oyun makinesinin içine girer. Fakat sisteme virüs bulaşır ve baş kahraman gerçek dünyaya dönemez. Sistem ise virüs yüzünden pek çok düşman yaratık üretmeye başlar ve bu yaratıklar baş kahramana saldırırlar. Adamımızın artık dışarı çıkmak için tek bir umudu kalmıştır, sistem üzerindeki bütün bölümleri bitirmeli ve böylece oyunun kurallarını değiştirmelidir. Tabii bu umut bile sadece basit bir teoriden ibarettir.

Anahtar toplamak yok

FireStarter, first person shooter olarak tasarlanıyor. Oyuncular altı adet kahramandan birisini seçerek oyuna başlayacaklar. Genel olarak anahtar bulma, görev tamamlama gibi görevler içermiyor. Bunun yerine oyuncular hayatta kalmak için mücadele verecekler. Anahtar bulma gibi görev ya da bilmecelerin bulunmaması olukça ilginç bir fikir. Fakat mutlaka bu türe bir şeyler eklenecektir. Bütün bölümler boyunca kaçmak, ateş etmek elbette bir süre sonra sıkıcı bir hal alabilir.

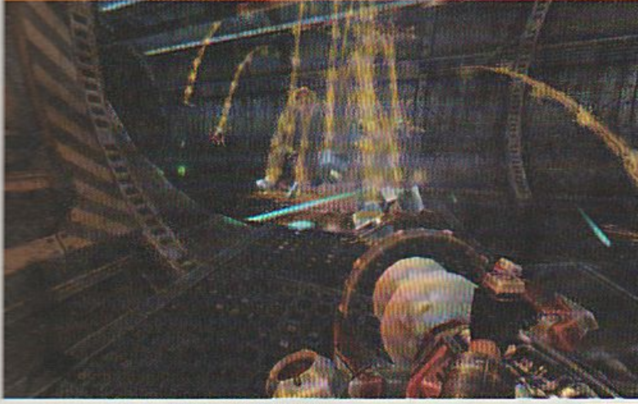
Oyun için toplam 16 adet bölüm hazırlanıyor.Bu bölümlerin tamamı bina içinde ya da açık havada ve birbirinden farklı bölgelerde geçecek. Bu bölgeler, uzay, endüstri bölgesi, imparatorluk ve kazı bölgeleri gibi fantastik temalardan oluşmakta. Örneğin uzay bölümlerinde kayarak açılan kapılar, uzay gemisine benzeyen yapılar, metal asansörler ve elektronik aletler, imparatorluk bölümlerinde ise tarihi yapıları andıran, büyük heykeller, tanrılara ait tapınaklar, teleport taşları gibi şeyler bulunacak. Bölümlerin tamamında oyuncular koşup ateş edecekler ve doğru bölgelere zamanında ulaşmaya çalışacaklar. Örnek olarak oyunculardan belirli bir süre hayatta kalmaları istenecek, gerekli silahlar ve mermi oyuncuya verilecek. Oyuncunun yapması gereken tek şey yaratıkları öldürerek hayatta kalmak olacak. Ayrıca oyuncuların bölüm sonuna ulaşabilmeleri için tek bir yok izlenmeleri gerekmeyecek. Karakterlerinin türü, özellikleri, tecrübesi gibi şeyler bölümleri bitirmede etkili olabilecek.



Oyun 4 farklı bölgede geçiyor. Bunlar bölümlere iyi bir şekilde yansıtılmış...

Yaratık geliyor, kaçalım!

Oyuncular marine, ajan, gangster, mutant, cyborg gibi toplam beş adet oyun karakterinden birisini seçebilecekler. Bütün karakterlerin hayatta kalma, zırh, hız gibi artı ya da eksileri bulunmakta. Ayrıca bu karakterlerin marine'in oyun başına ekstra zırh alması gibi kendilerine has özellikleri de bulunacak. Oyuncular seçtikleri karaktere göre plan kuracak. Bu karakterler öldürdükleri



Oyunda canınızı sıkacak pek çok düşman var.

canavarlar sayesinde tecrübe kazanacaklar. Burada hafif bir RPG özelliği kendini gösteriyor. Karakterin kazandığı tecrübeler ile hız, zırh, sağlık gibi özelikleri artacak. Oyuncular bu artışı yüzde 15 zırh, yüzde 35 sağlık, yüzde 50 hız gibi istedikleri oranlara bölerek seçebilecekler. Belirli bir yere kadar kazanılan tecrübelerden sonra oyuncular karakterlerine belirli özellikleri seçebilecekler. Bu özelliklerden bazıları, uzun atlama, iki el ile silah tutma, sessizlik gibi modlar. Ayrıca FireStarter sistemi bazen çeşitli kalıntılar üretecek. Bu kalıntılar karakterlere çok daha özel yetenekler verecek. Fakat yapımcılar bunları şimdiden açıklamayı uygun bulmuyor.

FireStarter sistemi, virüs sayesinde pek çok yaratık üretebilir hale gelmiş. Demonic, Techno, Symbiotic olmak üzere üç adet yaratık kategorisi olacak ve her kategori altında yaklaşık on iki adet yaratık bulunacak. Canavarların güçleri, hızları, zırhları, zekaları, saldırıları türlerine göre değişecek. Ayrıca özel yaratıklar da bulunacak. Bu yaratıklar kendilerinden daha düşük zekalı yaratıkları kontrol edebilecekler. Bölüm temaları yaratıkların bölümlere yerleştirilmesinde etkili olacak. Yani belirli yaratıklar belirli bölümlerde bulunacak.

Oyuncular on adet silah kullanma şansına sahip olacak. Bu silahların beş tanesi testere, pompalı tüfek, roket atar gibi gerçek silahlardan geri kalanları ise plazma silahı gibi fantastik silahlardan oluşmakta. Silahların hafif ve ağır olmak üzere iki adet kullanım seçeneği olacak. Ağır seçenekte silah yüksek hasar verecek fakat karakterin hızında bir azalma görülecek, hafif seçenekte ise karakter daha hızlı hareket ederken silahın hasar gücü düşecek. Bu seçenekler sayesinde silah sayısı kullanım bakımından iki katına çıkıyor. Silah mermileri ise genellikle bölüm başlarında oyuncuya yeterli sayıda verilecek. Böylece oyuncunun sürekli aksiyon içinde bulunması sağlanacak.



FireStarter'da 8 kişiye kadar internet üzerinden veya seri bağlı bilgisayarlar ile multiplayer desteği bulunmakta. Oyuncuların önlerine çıkanı öldürdükleri Deathmach, birlikte tek kişilik görevleri yerine getirdikleri Cooperative gibi klasik multiplayer modlarının dışında yeni modlar da mevcut olacak. Bunlar arasında canavarlar ve insanların savaştığı canavar maçı, oyuncuların canavarlara belirli komutlar vererek savaştıkları canavar kontrol maçı gibi ilginç modlar dikkat çekici. Canavar maçında iki adet takım bulunacak. İnsan takımı verilen süre içerisinde hayatta kalmaya çalışacak. Canavarlar ise sürekli saldırma hakkına sahip olacaklar ve ölen canavarlar kısa süre içinde tekrar dirilecekler. Canavar kontrol maçında ise iki kişi kendi canavar grubunu kontrol edebilecek. Onlara geri çekil, saldır gibi komutlar vererek savaşmalarını sağlayacaklar. Bu modların hepsinde oyuncular botlara karşı oynayabilecekler. Ayrıca tek kişilik görevlerde bulunan RPG özelliği multiplayer modunda da bulunacak.

Motor sağlam, oyun sağlam

FireStarter'ın oyun motoru dinamik ışıklandırma ve gölgelendirme, yüksek kalitede modeller, gerçekçi fizik motoru gibi pek çok özelliğe sahip. Oyuncular bölüm içindeki eşyalar ile etkileşime girebilecekler. Bütün bu özelliklere rağmen yapımcılar oyunun stabil olması için çalışıyorlar. Herkesin yüksek bilgisayar sistemine sahip olmadığının bilincindeler. Bugünlerde böyle hümanist yapımcılar kolay bulunmuyor, kıymetlerini bilelim.

Ayrıca oyun harita editörü ile birlikte geliyor. Böylece oyuncular kendi haritalarını ya da modlarını tasarlayabilecek. Yapımcılar harita ve mod tasarımcıları için yaptıklarını paylaşabilecekleri bir topluluk sitesi de açmayı planlıyorlar.

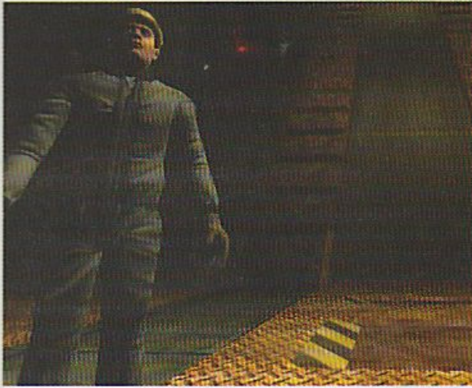
Yapımcıların oyunu tasarlarken diğer oyunlardan etkilendikleri oldukça açık bir şekilde belli oluyor. Fakat bu etkilenme iyi yönde sonuçlanacak gibi görünüyor. İlginç oynanışı, FPS içine katılmış RPG öğeleri ile FireStarter oldukça zevkli bir oyun olabilir. 2004'ün ilk çeyreğinde raflardaki yerini alacak olan FireStarter, bu türü sevenler için beklenmeye değer bir alternatif.

M. İberia Aydın

Şeytan kulağına kurşun!

CD'dir bu, sağı solu belli olmaz diyoruz, dönmek onun doğasında var deyip her hafta şöyle bir gardımızı alıyoruz. Ama yok, her hafta istikrarlı bir şekilde güzel güzel oyunları bulup, dolduruyor içine (evet kendi kendine yapıyor bunu). Teşekkürler CD kardeş!

demo



Deus Ex: Invisible War

Yine en iyi silahları kuşanıp kafamızı kullanmamız gerekecek. Ama nişan almayı unutuysanız vay halinize. Demoda oyunun ilerleyen görevlerinden birini oynuyorsunuz.

Etherlords 2

Heroes ile Magic the Gathering'i birleştiren oynanışıyla büyük ilgi görmüştü Ethorlords. Oyunun senaryolarından birine ait uzunca iki görevi oynayabilirsiniz bu demoda.

Pax Solaris

Küçük ama çarpıcı bir strateji oyunu. Aynı anda hem saldırıp hem savunarak gelişmeye ve sonunda ayakta kalan tek uygarlık olmaya çalışıyorsunuz. Oyunun mantığı Risk'e oldukça benziyor.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Trackmania

Bugüne kadar gördüğümüz en çılgın oyunlardan biri. Uçuk kaçık pistler hazırlayıp komik arabanızla yarışıyorsunuz. Basit ama ilginç.

Track Dismount

Karşılıklı top atarak birbirimizi yok etmeye çalıştığımız ufak bir oyunun 3 boyutlusu. Kazandığınız paralarla yeni silah ve ekipman da alabiliyorsunuz.

Vega$ Make it Big

Adına kanıp bir kumar oyunu sanmayın. Bu, son yılların en iyi tycoon oyunlarından biri. Demo size parayla inşa edilmiş küçük çaplı bir krallık kurma şansı veriyor.

araç

- Dream Solitare
- Photoshow 2
- FTP Commander
- Imagination Image Map Editor
- Foreword
- TP Player

ScreenShots

- Black & White 2
- Tenchu: Return from Darkness
- Lord of the Rings: Middle-Earth Online
- Evil Genius
- Horizons
- Cyber Groove
- Finding Nemo
- Prince of Persia: Sands of Time
- Project Eden
- Thunderstrike

Sam & Max Freelance Police

Lucas'ın adventure klasiklerinden Sam & Max geri dönüyor. Full Throttle 2'nin iptalinden sonra elimizde bir bu kaldı. İnşallah bir kaza olmaz, Lucas bundan da vazgeçmez.

Rome Total War

Ekranlarımızın aynı anda yürüyüşe geçen binlerce lejyonerle dolmasına bir seneden az kaldı. Strateji oyunlarında çığır açan Total War serisinin bu yeni üyesini beklerken videoları ile avunacağız.

video

Lineage II

Dünyanın en kalabalık MMORPG ailesi olan Lineage bir efsane haline geldiği Kore sınırlarından çıkıp bütün dünyaya yayılıyor. Muhteşem grafikleri ve geliştiricinin deneyimi sayesinde hepimizi kölesi etmezse iyidir.

Spellforce

Piyasaya geçen hafta çıkan bu MMORPG grafikleri ile göz dolduruyor. Kısa zamanda ne kadar tutulup, başarılı olacağını göreceğiz. Videoya bir göz atın belki siz de denemek isteyebilirsiniz.

FireStarter

Sağlam grafikleri ve yüksek dozda aksiyonuyla FireStarter 2004'ün ilk hit oyunlarından biri olacak gibi gözüküyor. Sanal gerçekliği konu alan oyunda, sanal gerçeğe dönüşünce iş ciddiye biniyor.

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

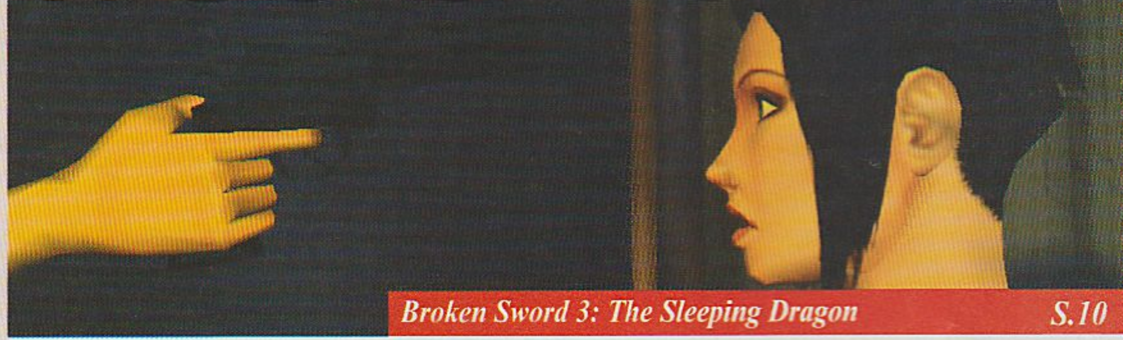
100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Broken Sword 3: The Sleeping Dragon S.10

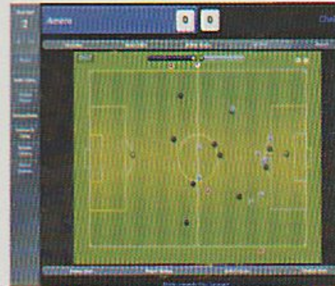
Haydi maça!

Bu hafta hiç de planlı olmayan bir şekilde inceleme sayfalarının çoğuna futbolcular, basketbolcular, menajerler doluştu; NBA Live 2004, FIFA'nın tahtını feci sallayan Pro Evolution Soccer 3 ve son sezonunu yaşayan Championship Manager'ın 03/04'ü. Aslında ne kadar zeki, çevik ve ahlâklı olduklarını göz önüne alarak, ilk bakışta konuya yabancı gibi duran LotR: Return of the King'in kahramanlarını da Orta Dünya İdman Yurdu gibi bir takım çatısı altında kampa sokup pekala sporcu ilan edebiliriz. Lothlorien ormanlarında Quidditch oynayacak değiller ya, spor olarak da ata sporumuz ciriti (ya da Tolkien'in gücüne gitmesin; polo diyelim) öneriyoruz kendilerine (Gimli'nin bu duruma ne diyeceğini bilemiyoruz tabii). Geriye bir tek Broken Sword kalıyor. Bir gazeteci ve bir avukattan müteşekkil The Sleeping Dragon maceracılarına, fitness'ı saymazsak, hiçbir sporu yakıştıramadık. O yüzden kendi hallerine bırakıyoruz.

Derginin bitmesine saatler kaldı (umuyoruz). Dışardan tezahürat sesleri geliyor. Bu akşam Galatasaray Juventus'la oynayacak, bari işler zamanında bitse de NBA maçlarını kaçırmasak. Ya da bir el FIFA mı atsak şimdi?



Pro Evolution Soccer 18



CM4 Season 03/04 18



NBA Live 2004 14



LoTR: Return of the King 16

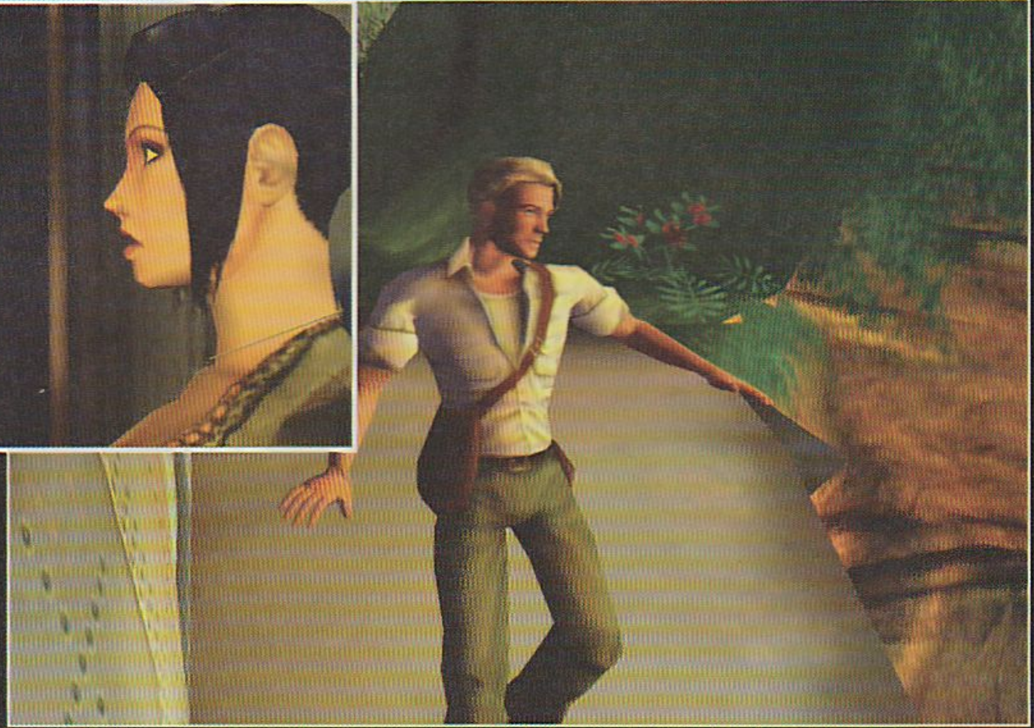
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

TÜR: Adventure **ÜRETİCİ:** Revolution Software **DAĞITIMCI:** THQ Games www.brokenswordgame.com
SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 750 MHz işlemci, 128MB RAM, 64MB ekran kartı, 1 GB hard disk alanı



Birkaç haftadır macera oyunlarından yana bahtımız açıldı. İki hafta önce uzun uzun anlattığımız Silent Hill 3, geçen hafta biraz dalga geçtiğimiz Journey, haftaya bıraktığımız saygıdeğer oyunumuz Myst: Uru… 12 aya düşen toplam macera oyunu sayısıyla kıyaslandığında bir anda ortalamayı anormal yükseltecek bir yoğunluk söz konusu. Ne zamandır kana kana adventure oynayamamış, günlerce bir bulmaca üzerinde düşünüp durmayı özlemiş olanlar şimdi bu güzel günlerin tadını çıkartıyor. Ama art arda gelen bunca oyun arasında bir tanesi var ki (ismini saklamanın alemi yok aslında, koskoca başlığı hepiniz gördünüz ama ben yine de bilmiyormuşsunuz gibi davranayım, ambiyansı bozmayayım) ne kadar etkileyici ya da sürükleyici olsalar da diğer tüm yeni adventure'lar arasından hemen sıyrılıp öne çıkıyor. Evet, Broken Sword 3'ten bahsediyoruz (Bu mu ambiyans? Bu "Evet X'ten





Oyunun daha başında iki karakterimiz de ölüm tehlikesi yaşıyor. Haliyle korkuyor insan, ben şimdi kimle oynayacağım diye...

bahsediyoruz" klişesi için mi rol yaptık topluca?).

Broken Sword neredeyse yüz yıllık bir oyun (M.S. 1996). İlk çıktığında grafikleriyle, sesleriyle, konusuyla, bulmacalarıyla, karakterleriyle, rahat oynanışıyla ikon adventure klasiklerinin arasına hiç zorlanmadan girmeyi başarmış oyunumuzun hemen bir yıl sonra ikincisi çıkmıştı. Üstümüze düşeni yapıp derhal onu da oynadık, fakat haddimizi aşıp "seneye üçüncüsü de çıkar" beklentisine kapıldık. Oysa ki, adeta tuz almak için bakkala giden ve bir daha kendisinden haber alınamayan bir oyundu artık Broken Sword. O derece duygusal ve umutsuz bir bekleyişe girdik. Oynadığımız her macera oyununu onunla karşılaştırıp, yönettiğimiz her karaktere "Ah pardon, sizi bir an George zannettim, rahatsız etmeyeyim, siz inventory'nizdeki ipi güneş gözlüğü üzerinde deneyin bir de, bana aldırmayın, yok hayır soğan doğruyorum" deyip rezil olduk. Ama artık geçti... Oyunun üçüncüsü burada ve ben dahil bir grup heyecanlı (aceleci de diyebilirsiniz tercihe göre) hemencecik oynayıp bitirdi bile. Şimdi BS3'ü henüz oynamamış olanlara kıskançlıkla bakıyoruz. O yüzden siz siz olun, oyunu çabucak bitirmeyin. Tadına vara vara oynayın. Bir sonraki kimbilir ne zaman çıkar...

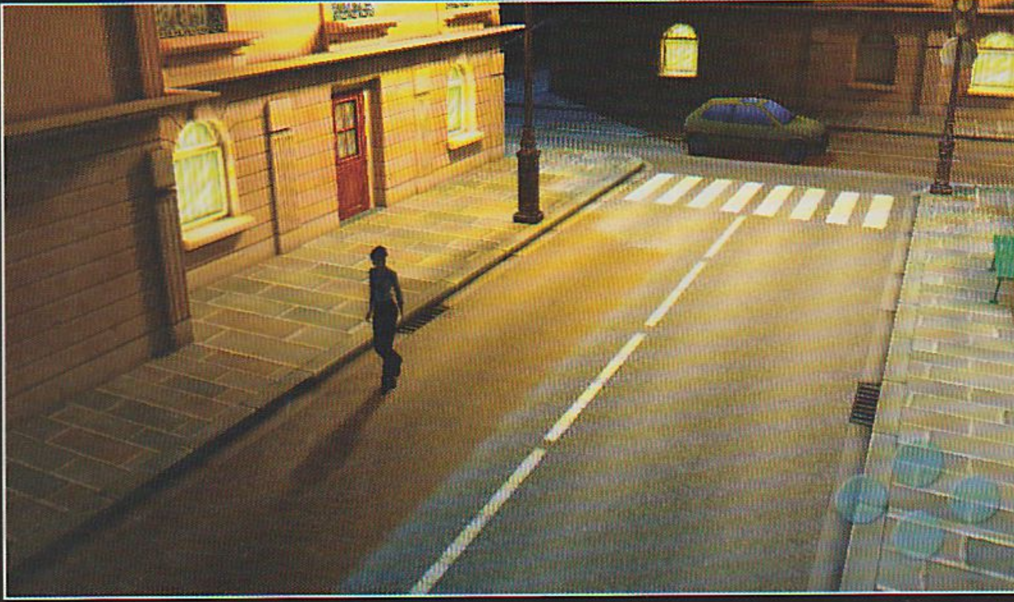
Herkes burada mı?

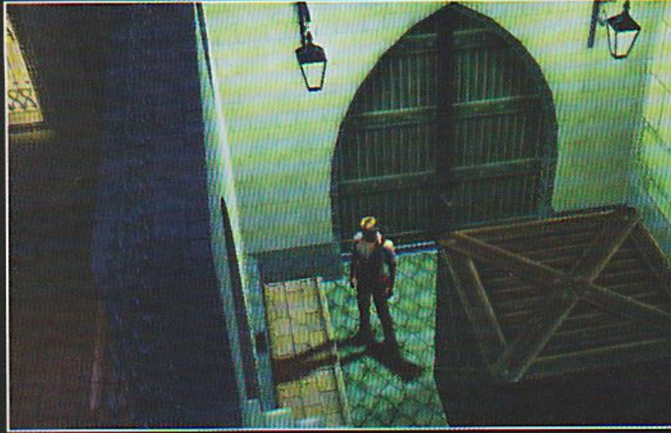
Macera oyunlarının ağırlık merkezi, oyundaki ana karakterlerdir. Bu konuda Gabriel Knight ve Monkey Island örnekleri yeterince aydınlatıcı olacaktır. Bu ikisi yeterli sayılmazsa önermemizi bir de Broken Sword ile test edebiliriz. Edelim. Oyunun üçüncü bölümünü beklediğimiz yıllar boyunca hikayesi, bulmacaları, replikleri yavaş yavaş kafamızdan silindi, unutulur gibi oldu. Ama Yankee avukat George Stobbart ve aksanlı İngilizce'siyle iç gıcıklayan gazeteci "ortağı" Nico Collard unutulmadı. Ve doğal olarak serinin üçüncü oyunu Broken Sword: The Sleeping Dragon'a da öncelikle bu ikisiyle hasret gidereceğimiz için sevindik. Ekran görüntüleri ve konusu çok önceden basına verildiği için George ve Nico'nun oyunda yine ana karakterler olarak karşımıza çıkacağını biliyorduk. Fakat herkesi tedirgin eden bir nokta vardı: Broken Sword'un çizgi film havasından çıkıp üç boyutlu hale getirilmesi. Daha önce bir sürü olumsuz örneğiyle karşılaştığımız için haklı olarak kimi oyuncular 3D grafiklerin oyundaki lezzeti yok edeceği görüşündeydi. Ama öyle olmadı. Bana sorarsanız The Sleeping Dragon, görsel açıdan önceki Broken Sword'lardan hiç de eksik değil. Sadece farklı. Evet, George eskisine çok benzemiyor ve üçüncü boyut onu biraz yıpratmış gibi ama bu duruma takılıp kalmanıza gerek yok. Çünkü oyunun havası zarar görmemiş. Broken Sword'la yeni tanışanlar içinse zaten sorun yok, karşılarında 3D adventure'ların en iyi örneklerinden birini buldukları için memnun memnun bakacaklar monitöre. Özellikle de Nico'yu kontrol ettiğimiz kısımlarda.

Oyunun ruhunun grafikler yüzünden darbe almasını bekleyenleri halbuki başka bir sürpriz bekliyor. Şöyle anlatayım; giriş videosunu izledikten hemen sonra ilk işimiz kaza yapan bir uçakta emniyet kemeri bağlı bir şekilde koltukta hareketsiz duran George'u kurtarmak. Çok basit. Mouse'u kullanarak emniyet kemerine tıkla, olsun bitsin. Öyle değil işte. Mouse'la masanın üstünde birkaç tur atıp "nerde bu imleç" diye söylenirken birden oyunda imleç falan olmadığı gerçeğiyle karşılaşacaksınız. Yani The Sleeping Dragon, serinin önceki oyunlarından farklı olarak, mouse kullanmadan, sadece klavye ile oynanan bir oyun. Bu yönüyle LucasArts'ın efsanevi Grim Fandango'suna benziyor -bu benzetmeyi de GF'nin baş karakteri olan ve adını telaffuz etmeyi çok sevdiğim (tatil ajanı) Manny Calavera'yı yazmak için yaptım- ama onun kadar sorunsuz değil. Belki Grim Fandango'nun kontrollerinde de sorun vardı ama oyun eşsiz güzellikte olduğu için hafızam kötü yanlarını saklamayı reddetti? Önemli değil, çünkü konumuz bu değil. Konumuz The Sleeping Dragon ve her bilinçli oyun tüketicisi kabul edecektir ki bu yeni kontrol sistemi eskisine göre zor ve sorunlu (ama oyun güzel, o yüzden bunu da unutacaksınız, biz haybeye yazıyoruz).

Sağım solum şaştı

Neyi hangi tuşla yapacağınız size kalmış ama bilinçli tüketici





olduğunuz için muhtemelen klavyenizdeki yön tuşlarıyla hareket edip meşhur W-A-S-D kardeşler ile de aksiyonlarınızı yapmayı tercih edeceksiniz. Peki bunun nesi kötü? Oyunu bitirmemin üstünden süre geçtikçe bu detaylar gözümde önemsizleşiyor (yarım saat içinde yazıp bitirmezsem korkarım ki hiçbirini hatırlayamayacağım) fakat kontroller iki açıdan sorunlu. İkincisini hatırlamıyorum ama birincisi, oyundaki kamera sizden bağımsız hareket ediyor ve diyelim bir koridorun yarısı boyunca sırttan gördüğünüz karakterinizi hop diye karşıdan görmeye başlıyorsunuz, ki bu da hop diye yön tuşlarının tersine dönmesine neden oluyor (yani örneğin geri tuşu artık ileriye gitmek için kullanılıyor). Bu, alışması uzun zaman alan bir şey değil, tek sorun kontrollere alıştıktan sonra da problemin devam etmesi. Özellikle de çok hızlı olmanız gereken anlarda tam bir karın ağrısı. Duvarlara toslamaya, kısacık bir aksiyondan ibaret bölümleri ancak 3-4 defada geçebilmeye şimdiden hazırlıklı olun.

Yine mi Tezcatlipoca?

İlk sahneye geri dönelim. George'un emniyet kemerini çözerek oyun tarihinin en kısa tutorial'ını da geçmiş olacaksınız. Sonrası zaten çocuk oyuncağı. Hikayemiz Broken Sword'un ilk iki bölümüyle hiç tanışmamış olanları dışlamayan, kendi içinde başlayıp biten bir senaryo üzerine kurulu. Elbette önceki iki oyuna gizli/aleni göndermeler var ama dert etmeyin, bunları anlamayarak çok özel ayrıntılar kaçırmış olmazsınız (Nico'nun evindeki düzenin aynen duruyor olmasına gözlerinizin yaşarmaması, tezgahın üstündeki palyaço burnunu ya da cebindeki ruju görünce bir iç geçirip eski günleri yad edememek, ya da Flapp karşınıza çıktığı an "beyinsiz ayı" deyip gülümseyememek çok mu önemli? Evet ama ne yapalım, olduğu kadar). Hikayeye dönelim. Congo'dayız, George esrarengiz bir müvekkiliyle buluşmak için onca yolu tepip gelmiş. Geçirdiği kazanın üstüne, bir de buluşacağı kişinin ölümüne tanık oluyor. Sonra oyunun kötü adamı soluk benizli Susarro ile de tanışıyor, dünyanın fiziksel dengesini altüst edecek icatlar ve projeler arasından zar zor kaçıp araştırmasına bir İngiliz kasabasında devam ediyor. Bu arada 3D mevcudiyetini özellikle göğüsleri üzerinden takip edeceğimiz Nico, Paris'tedir. Çok önemli bilgiler açıklamak istediğini söyleyen bir hacker'la röportaj için adamın evine gider ve bir ceset de burada görürüz... Oyunun hikayesi sadece dünyayı çöplüğe çevirmek için değil hayatta kalabilmek için de doğanın yok edici güçlerini ortaya çıkarmaya çalışan, bunun için hem mistik hem teknolojik kaynakları araştıran Susarro'ya karşı kahramanlarımızın bazen tek tek, bazen de birlikte yol alarak giriştiği mücadeleyi anlatıyor. Konusu biraz daha renkli, diyalogları (ve George'un çok sevdiğimiz monologları) daha bol olsaydı çok rahat oyu-









Karakterlerimiz işte bunlar. Nico (sol baştaki) ve kötü oldukları her hallerinden belli olan Sussaro ve ortağı (sağdakiler) en doğal halleriyle poz vermişler, ne kadar güzel. Aynı şeyi oyunun ana karakteridir deyip bağrımıza bastığımız George efendiye de öneriyoruz. Nedir o saçlardaki jöle miktarı, o çenenin duruşu, sağ kaştaki "bir taneyim ben" kalkışı...



Bu da kim? George için hazırlanan konsept tasarım bire bir kullanılsaydı, oyunun notunu direk 10 puan kırardık.



Gizlilik için oyuna yeni bir yürüme şekli eklenmiş. Nasıl anlatsam, sanki biraz efelerin Zeybek'ini andırıyor.

nun tamamının bir film atmosferiyle yarışabilecek güçte olduğunu söylerdik. Ara videolar kadar oyun içi grafikler de bunun için yeterli çünkü. Bu atmosferi, saydığımız eksikleriyle tam olarak yaratabilmesi ise imkansız.

Dilini mi yuttun adam?

Benim bildiğim George, dalga geçmeyi ve köpek bisküvisini seven, sabırlı, inatçı, en önemlisi geveze bir tiptir. Ama bu kez değil. Eskiden gördüğü her mekan ve nesne hakkında abuk subuk da olsa yorumlar yapan, gerekli gereksiz her bulduğunu cebine tıkıştıran (ikinci oyunun başından sonuna kadar taşıdığı bir kömür parçası vardı mesela) o neş'e insanı gitmiş, yerine soğuk, az konuşan, çantası daha büyük olduğu halde artık çerçöp taşımak istemeyen, her gün tırnaklarını kesen bir George gelmiş. Biz bu durumdan hiç hoşlanmadık. Terapiye gitsin, Nico'yla arasını düzeltsin, Avrasya Maratonu'na katılsın, bir şekilde toparlansın dördüncü oyuna kadar. Açıkçası bu kadar uzun zaman sonra gelen bir oyundan her konuda cömert olmasını ve eski halinin gerisinde kalmamasını bekliyor insan. Ama The Sleeping Dragon, diyaloglar (ve daha önemlisi monologlar) konusunda önceki iki bölümün zenginliğini yakalayamıyor. Tahmin edebileceğiniz gibi, Nico'da da benzer bir 'aristokrat maceracı' tavır var ama onun bu hallerine alışık olduğumuz için üstünde durmuyoruz.

Oyuna eklenen diğer karakterlerin ne kadar derinlemesine yaratıldığı konusunda da şüphelerim var. Kötüler kötü, aptallar aptal, sıradan olanlar da sıradan olmak dışında herhangi bir özelliğe sahip değil. Oyunun ilerleyen kısımlarında Susarro için "o da kendince haklı" diyebileceğiniz anlar da gelecek ama bunu göstermelik bir biçimde ve "herkesle empati kurabilirim ben" diyebilmek için yapacaksınız. Nihayetinde temel amacınız adamın planlarını bozmak, empatiyle falan kimi kandırıyorsunuz?

Sıradaki sorun ne?

Hep kötü taraflarını anlattım sanırım ama itiraf ediyorum ki The Sleeping Dragon, bir kez başladıktan sonra, kapanış sahnesini görmeden içiniz rahat uyuyamayacağınız bir oyun. Sürükleyici mi? Evet son derece sürükleyici. Eğlenceli mi? Hiç kuşkusuz. Atmosfer nasıl? Grafikler ve her zamanki gibi kusursuz olan seslendirmeler sayesinde atmosfer mükemmele yakın. Peki ya bulmacalar? Hmm, orada bir duralım. Genel olarak bulmacalar çok yaratıcı değil ama bu aynı zamanda mantıklı oldukları anlamına da geliyor. Yaratıcı olsun diye kulübe yiyen karıncalara binbir eziyetle fıstık ezmesi hazırladığımız bulmacalardan çok daha eğlenceli ve gerçekçi. Ama bazen fazla kolay, bazı açılardan da kendini çok tekrar eden tarzda hazırlanmış bulmacalar var. Hele bir de hemen her bölümde karşımıza çıkan, kutu itip çekme üzerine kurulu hamaliyeden ibaret oyunlar var ki, bir yerden sonra hayattan bezdiriyor. Yine de genel kanaatimiz, mantık ön planda olduğu için bulmacaların amaca uygun olduğu yönünde.

Oyun boyunca sizi en çok yoracak değişiklik ise yeni kamera açıları. Özellikle girdiği her mekanı önce bir genel olarak görmek, sonra da karış karış taramak isteyen araştırmacı maceracılar açısından kendi kafasına göre hareket eden (aslında sinematik etkiyi güçlendirmek için yapıldığı besbelli olan) ve istediğiniz görüş açısını yakalayabilmek için klavyeyi kendinden geçirtecek seri tuşlamalar yaptıran bu sisteme alışamadık, alışmak da istemedik.

Kötü yani?

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon hiç kötü bir oyun değil. Sadece klasikler arasına girmiş bir seriden ve onun yapımcısı olan Revolution Software'den daha fazlasını beklerdik. Biz ne kadar eleştirirsek eleştirelim, siz hiç değilse oyunu kurana kadar kendi haline bırakın. Gerisi kendiliğinden gelecektir.

Serpil Ulutürk

PRO PUAN

✓ Etkileyici grafikler, tutarlı bulmacalar, sinematik etkisi, seslendirmeler

✗ Soğuk karakterler, zor kontroller, karın ağrısı kamera açıları, kendini tekrar eden bulmacalar

İyisiyle kötüsüyle bir George- Nico macerası daha. Iskalamak ayıp olur.

79

NBA Live 2004

TÜR: Spor **ÜRETİCİ:** EA Sports **DAĞITIMCI:** EA Sports http://www.easports.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 850 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Havalar bozuldu veya oyun alanı yok diye üzülmeyin. İçinizdeki basket ateşi giderek körükleniyorsa bunu bastırmanın tek yolu hemen üzerinize bir şeyler geçirip yakınınızdaki bir dükkandan NBA Live 2004'ü almaktır

Bütün dünyada en çok ilgi gören sporların başında futboldan sonra basketbol da kesinlikle önemli boyutlarda yer alıyor. Ama artık spordan daha çok bir şov, hatta çok kapsamlı bir pazar haline geldi. İşte bu pazarın önemli bir ayağını oluşturan oyun piyasasının da başını EA Sports çekmekte. Hiç vazgeçmeden, yılmadan sekiz yıldır NBA serisini sürdürüyorlar. Bu seri çoğumuzun da bildiği gibi ilk NBA 96 ile başladı. O zamandan bu zamana EA Sports çok yol katetti ve NBA 2004 de böylece masalarımıza kadar geldi.

Birçok basketbol sever bu oyunu dört gözle bekliyordu desem yanlış bir şey söylemiş olmam herhalde. İşte EA Sports yine gözlerimizi doldurup yaşarttı bile. Diğerlerinden çok daha üstün olan bu 2004 sürümü gerçekten oynamaya değiyor. Tabii yorumlarım bundan ibaret değil, bu sadece girizgâh.

Cemşit? Hayır, jump-shot

Üstüne başka bir basketbol oyunu tanımadığım NBA, serinin bu bölümünde acımayıp, affetmeyip kapsam denen şeyi iyice abartmış. Oyunda NBA müzelerini dahi gezebiliyorsunuz. NBA tarihçesine bakıp kimler ne rekoru kırmış ya da kim hangi ödülü almış öğrenebiliyorsunuz (mesela W. Chamberlain bir maçta tek başına tam 100 sayı atarak NBA tarihinde müthiş bir yer edinmiş). Oyunun içinde alışveriş yapabiliyorsunuz, çünkü NBA store (mağaza) diye bir bölüm var ki seçip beğenebileceğiniz birçok şey mevcut; ayakkabılardan formalardan tutun da kafa bantlarına kadar tam bir pazarlama harikası.

Ama oyunun en ilgimi çeken ekstrası "1 on 1" adını taşıyan bir tür alt oyun. Bu bölümde teke tek maç yapabiliyorsunuz, ister şehirde o filmlerde gördüğümüz zincirli potalarda, ister salonda mis gibi tar tar maddesinin üzerinde kalabalıktan uzak bir şekilde, heyecan verici ve kıran kırana geçen maçlar yapabiliyorsunuz. Arena seçenekleri artırılmış ve daha fazla detay söz konusu.

Bir de bireysel şekilde antrenman seçeneği var, burada kendinizi geliştirebildiğiniz kadar geliştirin. Aslında bu bölüm oyun esnasında çok tuş kullanıldığından kontrollere alışmanız için tasarlanmış (ki alışmakta biraz güçlük çekmiyor da değilsiniz). Ya da kendinize bir takım seçip onu yönetebiliyorsunuz, takımınızı kampa sokup

oyuncularınızı daha fazla terletebiliyorsunuz. Bunların dışında 50'li, 60'lı, 70'li, 80'li ve 90'lı yılların allstar takımlarıyla da oynamanız mümkün kılınmış. Mesela ben 50'li yılların allstar'larını seçip oynadığımda bir de baktım ve gördüm ki o zamanlar daha 3'lük diye bir şey yokmuş. Tabii ki karakterler, formalar ve ayakkabılar da yıllara göre değişim gösteriyor.

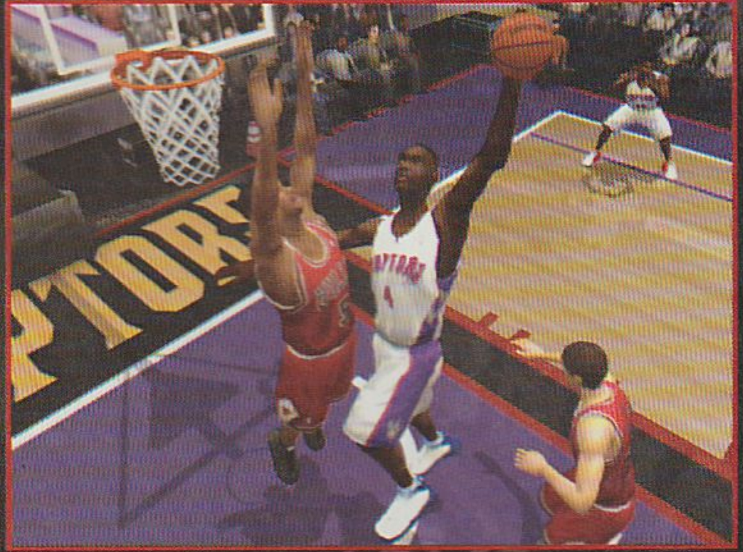
Her NBA'de olduğu gibi bu bölümde de kendi oyuncumuzu kendimiz yaratabiliyoruz. Ama çok daha kapsamlı bir şekilde. Hatta o kadar detaya inilmiş ki parmağınıza taktığınız bantın rengini bile ayarlayabiliyor, geniş bir dövme kataloğundan da model seçip yaptırabiliyorsunuz. Canınız ayakkabınızı mı değiştirmek istedi; Nike, Adidas ya da Converse modellerini deneyebilirsiniz. Oyunun müzikleri zaten müthiş. Tanıdık ve ünlü simalar hazırlamış oyunun müziklerini: Outkast, Black Eyed Peas, Sean Paul, Da Brat ve Mobb Deep gibi MTV'de de karşımıza sık sık çıkan grup ve şarkıcılar.

Herkes tanıdık

Eğlencelik yan meseleleri böylece hallettikten sonra oyunun özüyle ilgili verip veriştirmelerimize geçebiliriz artık. Grafiklerden başlayalım... Açıkçası umduğumu tam olarak bulamadım, ama yine de gayet tatminkâr. Oyuncuların yüzleri ve birbirleriyle fiziksel olarak karşılaştırdığımızda gerçek hayattan pek bir fark göremiyorsunuz. Bir de açıkçası EA Sports'tan inanılmaz bir demo bekliyordum oyunu ilk kurduğumda, ama o da ne? Başlangıç demosu yoktu ne yazık ki, onun yerine çok kısa şekilde gerçek hayattan görüntüler görüyoruz diyecektim ki menüde dolaşırken susadığımı fark edip su almak için mutfağa gidip döndüğümde işte o inanılmaz demo ortaya çıkmıştı. Sanki TRT 1'de Murat Murathanoğlu'nun sunduğu NBA programını seyrediyor gibiydim, meğer EA Sports açılış demosunu menüye saklamış.

Oyunda sesler mükemmel, diyaloglar da hoş. Hem ligdeki maçlarda hem de "1 on 1" bölümünde arkadaşça diyaloglar söz konusu. Arada bir ağızlarından küfür çıksa da maçı dostluk kazanıyor. Rakibe blok koymanız, potaya olanca gücünüzle asılmanız ve tekrarlar müthiş görünüyor.

Oyuncuların yaptığı küçük artistik hareketlere de yer verilmiş. Koşarken topu bacaklarınızın arasında geçirme, rakibinizin yanından geçerken topu arkanızdan öne çıkarma, çoğu zaman karşınızdakini şaşırtabiliyor. Az kalsın maçın başında ortaya çıkan animasyonlardan bahsetmeyi unutuyordum. Seçtiğiniz takımın elemanlarını teker teker isimlerini okuyarak tanıtıyorlar, "tabii ki koçumuzu da tanıtmazsak olmaz" diyorlar.



Kalleşlik serbest

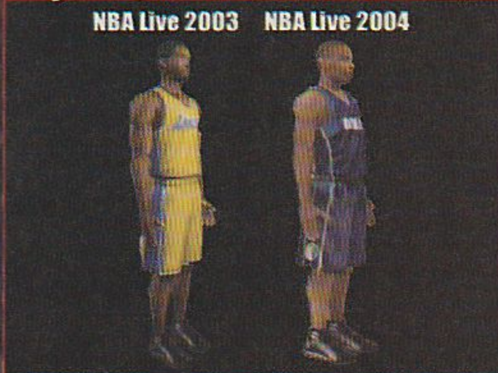
Hareketler için çok fazla tuş var. Örneğin "alley hoop" rakip yarı sahasında basıldığında hücumdaki dev arkadaşlarımızdan biri havadan sert ve direkt gelen topu daha yere inmeden yakalayıp dilediğinizce artistik smaçlar vurabiliyor. Eğer oyunda rakibiniz size fazla zorlu geldiyse kalleşlik yapıp oyun esnasında esc'e basıyor ve menüdeki oynanış ayarlarından rakibinizin hızını, şut yüzdesini, rebound ya da top çalma) yüzdesini sıfıra düşürüp kendi yüzdelerinizi tavana vurdurabiliyorsunuz. Böylece siz mükemmel oynarken rakibiniz sanki üst üste sekiz kere üniversite sınavına girip çıkmış bir embesile dönüyor (yaşasın kötülük!).

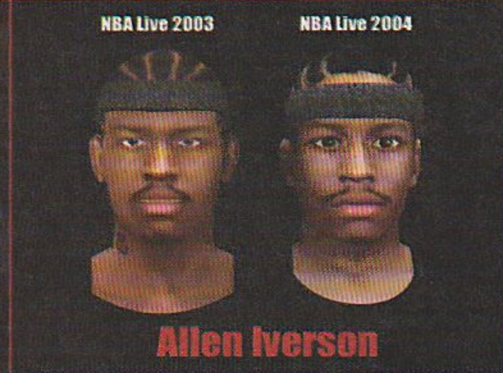
NBA'deki atmosfer oyuna çok iyi yansıtılmış, yalnız çılgın seyircilere ne oldu peki? Sesleri arada bir kulaklarımıza geliyor o kadar. Bilinen NBA seyircisine pek yakışmamış bu. Oyunda hakemlerin oldukları yerden kıpırdamamaları çok saçma olmuş. Bir de oyundaki fotoğraflar ve görüntüler 2002 - 2003 sezonundan alınmış ki NBA meraklılarından kaçmaz böyle ayrıntılar.

Oyunu hem aksiyon hem de simülasyon türünde oynama şansınız var. Bir de mağazadan alışveriş yapmanız için NBA mağaza puanlarını cebinize indirmeniz gerekiyor. Oyunu oynadıkça ve maçları kazandıkça puanınız da artıyor. Ayrıca oyunu internet üzerinden EA Sports'un sunucusuna bağlanıp kendinize bir rakip seçerek oynayabilir, Türklerin neler yapabileceğini divan-ı ecnebilere gösterebilirsiniz.

Volkan Akaalp

Neydik, n'olduk?





Grafiklerdeki bu gelişmeden Iverson ne kadar memnun bilemiyoruz ama zaten NBA Live seven oyuncular olarak bunu umursamıyoruz da...

PRO PUAN

✓ Gerçekçi grafikleri, ses efektleri, müzikleri, oyun içi atmosferi ve kapsamlı içeriği

✗ Kontrollere alışmaktaki zorluk, 1 on 1 bölümünde oyun alanı fakirliği

NBA sevenleri bu sürümde de epey etkileyecek gibi görünüyor. Alıp oynamanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

83

Lord of the Rings: Return of the King

TÜR: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Hypnos Entertainment **DAĞITIMCI:** Electronic Arts http://www.lordoftherings.eagames.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 700 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı, 2 GB hard disk alanı

Orta Dünya'nın hakimiyeti için savaş sürerken artık efsanenin bir parçası olma zamanıdır

İnsan hayatında dönüm noktaları vardır. Bir kitap, bir film, bir insan ya da bir olay hayatımızı bir anda tamamen değiştirebilir, bize yeni ufuklar açıp yeni bir yol gösterebilir. Benim için bu olaylardan biri Hobbit'i ilk kez okuyuşumdur. Hatırlıyorum 14 yaşındaydım ve kitabı bir solukta tüketmiştim. Ardından üç kere daha okuduktan sonra gözlerim yeni bir olguya iyice açılmıştı. Hayal kurmak... Daha önce bunu başaramadığımdan değil tabii ki ama J.R.R. Tolkien bana hayalini kuracak tamamen yeni bir materyal vermişti. Hobbit'in üzerinden geçen kısa süre içerisinde Lord of the Rings serisinin tamamını okumuş ve hayal kurma alanında bayağı mesafe kaydetmiştim. Bunu yazdığım kısa fantastik öyküler (kim bilir evin neresindeler şimdi?), FRP ve Warhammer izledi. Tüm bunların sonunda buradayım, başka insanların hayalleri ile meydana getirdikleri oyunlar hakkında yorum yapıyorum. Ve önümde ne var? Hayal kurmayı kendisinden öğrendim diyebileceğim Lord of the Rings...

Peter Jackson'ın Lord of the Rings'i beyaz perdeye aktarmaya başladığını duyunca herkes gibi çok sevinmiş olsam da bir an için bunun hayalleri bir kafese koymak gibi olacağını düşünmüştüm. Bir yerde artık Hobbit'leri, Gandalf'ı ya da Orta Dünya'yı kendi istediğim gibi değil de bana sunulan şekilde kabul etmek zorunda kalacaktım. Filmi görünce hemen geçti tabii... Zira Peter Jackson ile hayallerimiz örtüşüyordu; aklın yolu birdi; ya da Tolkien ne kadar da iyi bir yazardı... Ama şimdi Orta Dünya'nın hayalleri yeniden bir başka kafese girerek karşınıza çıkıyor. Peki ya sonuç?



Hayal kapanı

Oyunumuz Return of the King, bizi serinin üçüncü kitabı ya da daha doğru deyişle filminin (zira hikayede kitaba göre çeşitli değişiklikler mevcut) içine sürüklüyor. Bir sene kadar önce çıkan Two Towers'da olduğu gibi filme sadık kalınarak oynayacağımız oyunda hikayenin önemli kahramanlarını; Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam ve Frodo'yu kontrol edeceğiz. Oyunun türü kısaca "hack and slash action" olarak açıklanabilir.



Oyunun bölümleri arasında göreceğimiz sinematikler tamamen filmlerden alınmış sahneler olup, hâlâ kitapları okumayanlar ya da film gelene kadar Return of the King'den sahneler görmek istemeyenler için birer spoiler niteliği taşımakta. Kısacası eğer hikayenin sonunu bilmiyorsanız önce filmi seyredin sonra oyunu oynarsınız.

Oynanabilirlik oldukça yüksek. Zaten tüm kontroller beş adet tuştan ibaret. Bunlar hızlı saldırı, güçlü saldırı, blok ve bitirici vuruş tuşları ki bunları kullanarak kombolarımızı yapıyoruz. Diğer tuş ise özel hareket tuşu, bunun sayesinde de her karakterde bulunan kendine has bir özelliği harekete geçiriyoruz. Örneğin Sam'i bir süreliğine görünmez kılan elf pelerini ya da Gandalf'ı bir süre koruyan büyü kalkanı... Ayrıca sol shift tuşuna basarak yaptığımız saldırılar sayesinde ok ya da bıçak gibi uzaktan etkili silahları kullanabiliyoruz.



Bölümler içinde ilerlemek için kılıcımız her zaman tek başına yeterli olmuyor. Bu gibi durumlarda çeşitli nesneleri "kullan" tuşu ile (e) harekete geçirmeli, bu sayede kapıları açıp, mancınıkları ateşlemeliyiz. Ayrıca yine aynı tuşla bölüm içinde rastlayacağımız





Return of the King, Orta Dünya kahramanlarını bir kez daha hayranlık ve saygıyla selamlamak için uygun bir fırsat.

silah ve değişen miktarlarda zarar verme kapasitesine sahip araçları (meşaleler, mızraklar, vs...) kullanarak düşmanlarımızı ortadan kaldırabiliyoruz. Bazı bölümlerde ise tek yapmamız gereken bölümün sonuna ulaşmak değil, yanımızdaki dostlarımızı da hayatta tutmak olabiliyor. Örneğin Sam'i oynadığımız ve Osgiliath'ın harabelerinden kaçmamız gereken bölümde uzun süre açık alanda oyalanırsak Frodo, bir Nazgul tarafından kaçırılıyor.

Kral yolu

Return of the King, demodan hemen sonra Gandalf'ın Helm's Deep'de kuşatılan Rohan ordusuna yardıma gelişiyle başlıyor. Bu, oyuna ve kontrollere ısındığımız ve ölmemizin mümkün olmadığı çarpışmanın hemen ardından oldukça iyi dizayn edilmiş bir bölüm seçme ekranı ile karşılaşıyoruz. Burada hikaye üçe ayrılıyor ve Yüzük Kardeşliği'nin farklı yerlerde devam eden macerasını gözler önüne seriyor. Bu üç hikayeden Gandalf'ı kontrol ettiğimiz Path of the Wizard ile Sam ve Frodo'nun öyküsü olan Path of the Hobbits; ana öykü durumundaki Aragorn, Legolas ve Gimli'nin hikayesi olan Path of the King'e göre biraz daha kısa. Ancak bu iki hikaye bitmeden Path of the King macerasını tamamlayamıyoruz.

Oynanabilirlik açısından baktığımızda oyunun Two Towers'dan temel farkının artık her karakterin farklı bir oynama tarzının bulunmaması olduğunu görüyoruz. Karakterler, her ne kadar animasyonları farklı olsa da aynı tuşlar ile gerçekleştirilen ve aynı sonuçları veren hareketleri yapıyorlar. Gerçi bu durum koca göbekli Hobbit Sam'in bir Uruk-hai ordusunu tek başına temizlemesi gibi komik sahnelere neden olabiliyor ama oynanabilirlik için artı bir puan... Bazı durumlarda belli hareketleri zamanında kullanmanız gerekiyor. Örneğin ağır zırhlı ya da kalkanlı rakipler hızlı saldırılarınızdan etkilenmezken yapacağınız güçlü vuruşlarla zırh ve kalkanlarını kırıp ondan sonra saldırmanız sonuç verecektir.

Üst üste gelen ve arada darbe yemediğiniz kombolar sonunda "perfect mode" denilen ve aldığınız "experience" miktarını arttıran bir duruma gireceksiniz. Experience düşmanlarınızı öldürme şeklinize ve bu sırada yaptığınız kombolara göre belirlenen bir puan ve her level sonunda bu puan sayesinde yeni kombolar öğrenebiliyorsunuz. Bu yeni komboları isterseniz oynadığınız karaktere isterseniz de o bölümde yanınızda bulunan başka bir karaktere alabilir bu şekilde ileride kullanacağınız karakterleri de geliştirebilirsiniz.

Ne kadar sistem, o kadar grafik

Oyunun karışık meydan savaşı sahnelerinde bile bozulmayan ve göze hoş gelen grafikleri var ancak bu grafikleri hakkını verecek gözler önüne sermek için oldukça güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. Karakter modellemesi her ne kadar ortalamanın üstünde olsa da, arka plan ve ortam grafikleri yanında sönük kalıyor. Ama bu iki öğe sayesinde oyun sizi gerçekten Yüzük Savaşı'nın içine sürüklüyor, kendinizi tüm olumsuzluklara karşı mücadele eden Yüzük Kardeşliği kahramanları gibi hissetmenize olanak tanıyor.

Oyunun seslendirmeleri ve müzikleri ise grafiklerin de bir adım ötesine geçiyor. Müziklerde zaten filmin kendini kanıtlamış olan soundtrack'i kullanılmış ve sahnelere göre değişen müzik oyuna heyecan katıyor. Seslendirmeler de doğrudan filmden alınmış ve hatta Gandalf'ın seslendirmesini bizzat Ian McKellen üstlenmiş.

Sonuçta söylenebilecek olumsuz fazla bir söz bulamıyorum. Eğer düzgün çalışmak için istediği canavar gibi sisteme sahipseniz, oyunun kısalığını dert etmeyecekseniz, çok fazla kafanızı meşgul etmeden eğlenceli vakit geçirmenizi sağlayacak bir oyun arıyorsanız ve en önemlisi bir Lord of The Rings hayranıysanız bu oyuna bir göz atmanızda fayda var. Yüzük Kardeşliği'nin maceralarını yaşamak eminim hepinize hoşça vakit geçirtecektir. Hoşçakalın; ve hepsinden önemlisi hayallerinizi bir oyunla sınırlamayın (Aman tanrım mesaj verdim. Kendimden nefret ediyorum, siz en iyisi bu son cümleyi yok sayın... Sonra görüşürüz...)

Burçin Adısönmez

PRO PUAN

✓ Oldukça atmosferik bir oyun, bizi LOTR kurgusunun içine güzel grafikler ve müzikler eşliğinde sokuyor

✗ Oldukça kısa, çok derin bir oyun bekleyenleri hayal kırıklığına uğratabilir, yalnızca eğlencelik...

Serinin takipçilerine şiddetle, geri kalanlara da "bir şekilde" tavsiye ediyoruz.

79

PES3 Pro Evolution Soccer

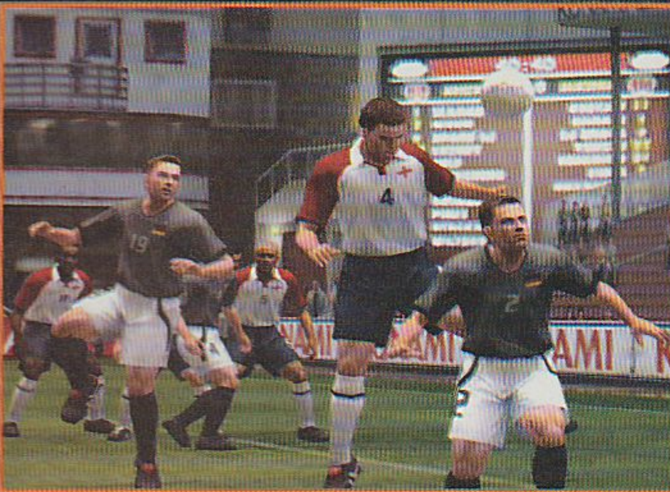
TÜR: Spor **ÜRETİCİ:** Konami **DAĞITIMCI:** Konami http://www.konami.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci,128MB RAM, 32 MB ekran kartı

Artık her ortamda futbol zevkini çıkartabileceğiz

PlayStation 2 sahibi olup da Winning Eleven serisini bilmeyen yoktur sanırım. Çünkü bu oyun konsol dünyasının gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu olarak belirtiliyordu. Adını burada zikretmek istemediğim bazı oyunların oynanışı ve grafikleriyle karşılaştırıldığında Winning Eleven serisi Japonya ve Amerika'da çok tutuldu. Ancak Avrupa'da bu oyun pek sevilmedi. Benim tahminim bunun oyunun adıyla bir alakası olduğu yönünde. Yani "Kazanan 11" isimli bir oyunu kim oynamak ister ki? İsterse dünyanın en güzel oyunu olsun. Konami de benim gibi düşünüyor olacak ki oyunun sadece adını değiştirerek Avrupa'da piyasaya çıkardı; "Pro Evolution Soccer". Bunun Türkçe'ye tam bir çevirisi yok. Ama kulağa daha iyi geldiği kesin. Ve bu değişikliğin ardından Avrupa bu oyunla barıştı ve oynamaya başladı.

Pro Evolution Soccer'ı ya da daha kısa bir tabirle PES'i diğerlerinden daha fazla yapan şey nedir peki? Oynanışı bir yana en önemli özelliği bu oyunun artık PC'de de olması. PES 3 PC'de PS2'deki kadar popüler olur mu bilinmez ancak ben kendi adıma uzun saatler oynadım. Hatta gazetecilik damarım kabarmış olacak ki sizin için her iki ortamda da bu oyunu oynayarak yorumlamaya çalışacağım. Bu açıdan kıymetimizi bilin ve söylediklerimize kulak verin.





Bu hareketin sonu buz gibi faul (buz gibi olan penaltı mıydı yoksa?)

Düşündüm taşındım ve bu oyunun neden diğerlerinden daha iyi olduğuna karar verdim. Çünkü bu oyunda diğerlerindekinin toplamından fazla hareket yapabiliyorsunuz. Bunu, lafın gelişi değil, uzun süreli seanslar sonunda vardığım bir karar olarak belirtiyorum. Roveşeta, orta, kafa, şut… Hepsi diğer oyunlarda olmadığı kadar çeşitli. Çünkü oyunda gerçekten çok fazla parametre var. Her oyuncunun 10'dan fazla özelliği var. Dolayısıyla her oyuncu kendine özgü davranıyor. Ayrıca hareketler on sene öncesinin motion-capture teknolojisiyle değil, yeni ve son derece gelişmiş bir fizik motoruyla sağlanıyor. Bu da hareketleri çok gerçekçi gösteriyor ve adamların bacak grafiklerinin birbirine girmesini engelliyor. Bu kısa özetten sonra oyunun teknik özelliklerine izninizle yavaş yavaş girelim.

Grafiklere bakın

Gerçekten de PES3'ün grafikleri diğer futbol oyunlarıyla kıyas kabul etmeyecek kadar güzel. Yukarıda bahsettiklerimin yanında yüzler çok güzel yapılmış. Yani fotoğrafı yamultarak surata yapıştırmak değil, ciddi bir uğraş sonucunda oyuncuların suratlarının yapıldığını anlayabiliriz. Örneğin Türk milli takımını oynarken Hasan Şaş'ı koşusundan veya İlhan'ı saç şeklinden ve yırtıcı futbolundan anlamamız mümkün. Gerçi şu aralar Hasan Şaş'ın koştuğunu ya da İlhan'ın herhangi bir şeyi

yırttığını söyleyemeyiz ancak ben Hıncal Uluç değilim, o açıdan daha fazla yorum yapmayacağım. Uzun lafın kısası oyuncuların animasyonları ve hareketler gerçekçi yapılmış. Saha koşulları da bir başka konu. Son derece teknik bir takımınız var diye gururlanıyor olabilirsiniz. Ancak o gün yağmur yağıyorsa ve karşınızda güçlü kuvvetli zencilerden oluşmuş bir takım varsa (bkz. İngiltere-Nijerya) teknik olan tarafın zorlanacağını söyleyebiliriz. Zira ıslak zeminde oyuncuların ayakta durması çok daha zor ve güçlü olan takım büyük ölçüde daha avantajlı.

Oyunun müzikleri de mi var?

Açık konuşalım. Bence oyunun müzikleri oldukça silik. Hiçbir özelliği olmayan bir iki ritmik parça ara menülerde karşınıza çıkıyor. Yani bu açıdan bakıldığında geçtiğimiz haftalarda kapağımız olan FIFA bu oyunu ezip geçiyor. FIFA'nın her sene seçtiği parçalar popüler oluyor. Hatta ben o oyunu pek sevmesem de menülerinde durup şarkıları dinlediğimi biliyorum. Ama olsun. Sanırım FIFA'nın PES üzerindeki tek üstünlüğü bu. Zaten bu bir Japon oyunu. Japonlar pek çok konuda iyi olabilirler. Ancak konu müzik olduğunda her yaz bütünlemeye giriyorlar.

Gelelim oynanışına. Daha önce de söylediğimiz gibi oyunda her futbolcu hesaplanarak ve incelenerek yapılmış. Yani Japonlar müzikten anlamıyor olabilir ama disiplinli yapıları bütün oyuncuları tek tek sınıflandırmalarını sağlamış. Böyle çalıştıkları için kendilerine bir teşekkür mektubu yolladım.



Yüreğimizin ağzımıza geldiği, eyvah dediğimiz dakikalar... İmza toplasak, PES'e Türkçe anlatıcılık yapsa Üründül

Abartıyorum zannediyorsunuz ancak yanılıyorsunuz. Hatta ünlü futbolcuların hareketleri özel olarak incelenmiş. Zidane'ın sadece kel kafası değil yaptığı bacak hareketleri de, Beckham'ın korner vuruşları da kendini belli ediyor. Bu kadar mı? Yoo, Roberto Carlos vuruş yapacağı zaman kamera yandan zoom yapıyor ve oyuncunun koşuşunu gösteriyor. Ayrıca Ronaldo nereden vursa gol oluyor. Hayatı güzel yapan şey ayrıntılardır. İşte bu oyun da ayrıntılarla daha güzel olmuş.

Bir de...

Ayrıca oyunu güzel yapan başka yan faktörler de var. Saha ve hava koşulları, hakemin o günkü halet-i ruhiyesi kimin kazanacağını etkileyen faktörler arasında. Bazı hakemler rakip futbolcunun bacağını kırmadığınız sürece kart göstermezken, bazıları yan yana koşarken rakip yere düşmese de sarı kartı gösterebiliyor. MHK'ya şikayet de edemezsiniz ki bunları, elin Japon hakemi.

Oyunu oynarken benim hoşuma giden bir özellik de zor durumda kalma olayı oldu. Siz iki kere şut çekseniz ikisi de aynı yere gitmiyor. Sizin vurduğunuz nokta, vuruş gücünüz, yanınızda oyuncu olup olmaması, kalecinin ne kadar iyi olduğu gibi etkenler vuruşu değiştiriyor. Kısacası uzun süre bu oyunu oynadığınızda dahi sıkılmıyorsunuz çünkü karşınızdaki oyuncunun her hareketi sizi de etkiliyor. Yani futboldan sıkılmadığınız sürece bu oyundan da sıkılmazsınız.

Oyun kendini oynatmayı beceriyor. Diyelim ki arkadaşlarınız size geldiğinde bu oyunu uzun uzun oynadınız. Yalnızken de bir iki kere bilgisayara karşı oynadınız, çeşitli zorluk seviyelerinde dünya kupasını kaldırdınız. Oyun bitti mi? Tabi ki hayır. Oyunda hala yapacağınız onlarca şey var. Her şeyden önce antremanları yaparak yeni takımları açabilirsiniz. Bu da bittiğinde bir takımı sıfırdan alıp şampiyonluğa taşıyacağınız Master League isimli bir seçenek daha var. Var olan takımların oyuncuları değiştiriliyor ve aslında Arsenal'i değil kendi takımınızı oynuyorsunuz.

Kısacası bu PES3, aldığınıza pişman olmayacağınız bir oyun. Uzun uzun oynayabilirsiniz ve sıkılmazsınız. Ben uzun uzun oynadım oradan biliyorum.

Serkan Ayan

Genel Kültür Köşesi

Arkadaşlar ara ara yazılarımda sizinle entelektüel tartışmalara girmeye çalışıyorum. Bu haftaki köşemizde de Japon aile yapısından bahsetmek istiyorum. Bununla ilgili ilgimi çeken dört ana nokta var.

Birincisi geleneksel Japon ailesinde çocuklara yatakta nasıl yatılması gerektiği öğretiliyor. Sırt üstü, düz, kollar vücuda bitişik bacaklar ise birbirine değer pozisyonda. Diğer yatış şekilleri kabul görmüyor. Yatmanın da dersi mi olur demeyin. Siz hiç sırtı ağrıyan bir Japon gördünüz mü? Ben görmedim.

İkinci nokta çocuğun evdeki yeri üzerine. Erkek çocuklar belli bir yaşa geldiklerinde annelerine karşı çıkma hakkına sahip oluyorlar. Bu da aslında kadının ikinci sınıf bir insan olmasından değil, bir yaştan sonra eğitim ile babanın ilgilenmesi yüzünden.

Üçüncü konu, çocukların lise yıllarında Japon savunma sanatlarından birini öğrenmeleri şart. Ya kendo yapıp kılıç öğrenecekler, ya judo ya da karate yapacaklar. Lise mezunu olurken hepsi sizi beni dövecek duruma geliyorlar, aman dikkat.

Dördüncü ve son konu ise her Japon'un Winning Eleven oynadığıdır. Belli bir yaşa kadar zorunlu olan oyun zamanlarında çocuk mızmızlanırsa gerekirse şiddet uygulanır. Baktılar ki olmuyor çocuk çok inatçı, ona Macar sanat filmleri seyrettiriliyor. Tabii o da ağlayarak PES ediyor.

PRO PUAN

✓ Oynanışı ve teknik özellikleri bir futbol oyununda olması gerekenden kat kat daha fazla

✗ Müziklerinin dışında kötü bir özellik düşünemiyorum oyun hakkında

FIFA'yı tahtından birinin indirmesi gerekiyordu. Son bir iki senedir daha iyisini hak ettiğimizi düşünüyordum zaten.

83

CHAMPIONSHIP manager CM SEASON 03/04

Dünyanın en uzun süre oynanabilen tek kişilik oyunlarından biri olan CM, jübile için son kez sahada

TÜR: Spor ÜRETİCİ: SIGames DAĞITIMCI: Eidos http://www.sigames.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 600 MHz işlemci, 64MB RAM, 1024x768 çözünürlük

Tuttuğum takım hiç başarılı değil. Bu ne biçim teknik direktör. Takımın başına ben bile geçsem daha iyi yönetirim!" diyorsanız bir daha düşünün. Çünkü bu dışardan göründüğü kadar kolay bir şey değil. Ayrıca sıradan bir insanı hangi takımın başına getirirler ki? Yaşadığımız dünyada bu tip bir görevlendirmenin mümkün olmadığını düşünürsek, bu hayalimizi gerçekleştirmek için (diğer tüm hayallerimizi gerçekleştirmek için yaptığımız gibi) derhal sanal dünyaya dalıyoruz ve karşımıza yıllardır biz menajerlik hastalarına ilaç olan ve bir sonraki yıla kadar bizi oyalayan serinin SON oyunu çıkıyor. Evet... "Championship Manager" adı altında gönüllerde ve listelerde tahta oturan bu oyun artık tarih sayfalarındaki yerini alıyor. Yapımcı ve dağıtıcı firmalar arasında gelişen görüşmeler sonucunda SIGames-Eidos evliliği sona eriyor ve CM 03-04, serinin son oyunu olarak piyasaya çıkıyor.

SIGames bu üzücü haberi birkaç ay önce açıklamıştı zaten. Fakat bu haberin sonuna çok da güzel bir not eklemişlerdi. CM serisi zirvedeyken terk edecekti sahneyi. Bugüne kadar çıkanlar arasında en iyisi olarak bitirileceği açıklanan CM 03-04 gerçekten de dendiği gibi zirvede bıraktı. Serinin her oyununda olduğu gibi kendini geliştiren CM, bu versiyonda da bir dolu yenilik ile karşımızda. Şimdi sırayla bunların belli başlılarına bir göz atalım.

Medya yine gelişiyor...

Bu yıl da medyanın geliştirildiği açıklandı. Aslında daha önceki oyunlarda da medyanın geliştirildiği söyleniyordu. Çıkan haberlerde kullanılan tarz farkları, yapılan çeşitli açıklamalar vs... Bu sefer de aynı şekilde gelişimler olmuş ama pek gözle görülür bir fark yok. Belirgin olan tek fark almak istediğiniz oyuncular için basına o futbolcuyla ilgilendiğinizi deklare edebiliyorsunuz. Bu sayede yapacağınız transfer harekatından tüm dünyanın haberi oluyor. Tabii haberi rakip teknik direktör ve başkan da alıyor. Her zaman olmasa da size direkt olarak cevabı yapıştırabiliyorlar. Mesela Gençlerbirliği'nin Ümit Milli oyuncusu Serkan ile ilgilendiğinizi deklare ettiğinizde Ersun Yanal'dan derhal açıklama geliyor ve bu futbolcuyu alamayacağınızı söylüyor (parayı basar alırım, hayret bi şey). Genelde bu tip olaylar bonservislerin artmasına neden oluyor (ya param yetmezse?!?!). Bu nedenle siz yine de yapacağınız transferleri basına sızdırmayın (en iyisi)...

2D nasıl gidiyor?

Oyuna CM4 ile eklenen tarihi özellik 2D maç izleme seçeneği de bu yenileme hareketinden nasibini alacaktı tabii ki. CM4'te standart tip sahada izlediğimiz maçlarda artık farklı görünüşte sahalarda, zemin ve hava şartlarının daha etkili olduğu ve zaten gerçekçi olan sahnelerin daha da gerçekçilik kazandığı pozisyonlarla karşı karşıya kalacağız. Yine yaptığınız her hamleyi birebir olarak bu ekrandan takip edebileceksiniz. Bu alanda oyuna eklenen bir başka özellik ise CM oyuncularının kafalarında devamlı olan "maçları kaydetme" özelliği. Bu özellik sayesinde istediğiniz maçları kaydedebileceksiniz (mesela bir Fenerbahçe- Galatasaray maçı). Bu kayıtlarınızı ise oyunun ilk menüsünden izleyebileceksiniz. 2D maç ekranında bizi bekleyen bir diğer özellik de gollerde Replay seçeneğinin olması. Böylece attığınız goller bir çırpıda gelip geçmeyecek,



tekrar sayesinde ağır çekimde izleyeceğiniz gollerde golün gelişimine golü atan dışındaki futbolcuların da katkılarını rahatlıkla süzebileceksiniz ("tam sandviçimi yiyordum, golü göremedim" demek yok yani). Son olarak da artık liglerde Ayın ve Yılın Golleri seçiliyor ve haber olarak size iletiliyor. Siz de bu golleri izleme imkanına kavuşuyorsunuz. Böylece oyunun haberler bölümü de saf text bazlı olmaktan çıkıp görsel haberlere de kavuşmuş oluyor.

Editör is back!

SIGames'in CM4 serisine başlarken oyuna koymayı unuttuğu(!) editör bu son sezonda tekrar oyuna katılmış. Önceki editörlere göre masaüstü yerine oyun ekranına benzer görünümde hazırlanmış bu editörle oyunda her türlü değişikliği yapabiliyorsunuz (hile yapmak yok, çok ayıp!). Aslında CM4'te oyundan kopup 03-04 ile oyuna geri dönen tek özellik editör değil. "Kuralların naklen çekilmesi", "oyunculara takma isim verilmesi" ve "istenilen bilgilerin yazıcıdan çıkarılması"'da oyuna geri dönen özelliklerden. Bunların dışında oyuna eklenen bir diğer özellik ise, artık kupa eşleşmelerini ağaç modeli olarak da görebiliyor olmamız.

Antrenman

Sıra geldi bir menajerin yapması gereken en önemli görevlerden birine (koş! koş! koş!). Antrenman özellikleri bildiğiniz gibi CM4'te baştan aşağı yenilenmiş ve oldukça ayrıntılı hale gelmişti. Tabii ki bu son oyunda da antrenman özelliklerinin gelişmesi kaçınılmazdı. Antrenman ekranı bir kez daha değiştirilmiş fakat önceki kadar keskin çizgilerle değil. Kontrollere daha çok hakim olabileceğiniz şekilde düzenlenmiş bölümler. Böylece ekranlar arasında çok fazla geçiş yapmanıza gerek kalmamış. Ayrıca her oyuncunun özellikler ekranına girdiğinizde futbolcuların tüm özelliklerinin antrenmanlar sonucu nasıl geliştiğine dair bir seçenek de sağ üst köşede belirecek. Bu seçeneği tıkladığınızda rakamların yanlarında düz, yukarı ya da aşağı oklar görülecek. Bu sayede gelişimi çok daha rahat görebilecek ve ona göre antrenman programınızda değişikliklere gidebileceksiniz. Son olarak; asistan menajerleriniz futbolcularınıza reyting değerleri verebiliyor. Bir menajer her zaman asistanından da görüşler almalı zaten.



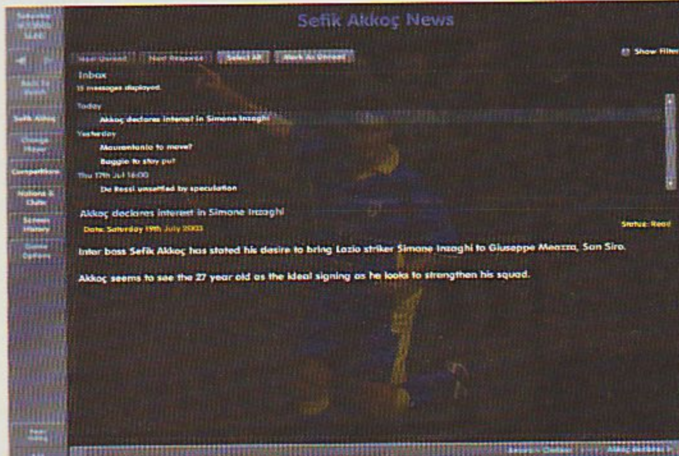
Bu kadar gerçekçi başka bir futbol simülasyonu bulamazsınız. SIGames yenisini yapmazsa tabii...

Ses

CM3 serisinde maç sırasındaki sesler bizi havaya sokardı. Fakat CM4'te sesler o kadar kötüydü ki, duymak bile istemezdik (di mi?). Pozisyonlarla senkronizasyon neredeyse sıfırdı. Bu konuda şikayetler çoğaldı. Hatta kendi çabalarıyla dosyalar çıkaranlar oldu. SIGames de bu büyük eksiği göz ardı edemezdi. Hem de maçı izleme imkanını bile sağlamışken. Sonuçta bu son oyunda sesler de elden geçmiş ve artık maçları izlerken, başka bir şeyle ilgilenmeniz gerektiğinde sesler sayesinde neler olup bittiğini anlayacak ve belki de son anda bir golünüzü yakalayacaksınız (tüh be, bu da kaçar mı!).

Böcük alarmı!

Hepinizin bildiği gibi CM serisi 3'ten 4'e geçerken beraberinde birçok bug'ı da bilgisayarlarımıza taşıdı. Oyunda birçok hata vardı ve bunlar sadece data üzerinde değil, oyunun exe'si üzerinde de görülüyordu. Bu sefer ölümcül bir hata yok oyunda. Ama böyle devasa bir data'ya sahip olan CM'de ufak tefek yanlışlıklar olması çok normal. İyisi mi siz bunlara çok da aldırış etmeyin. Çünkü öyle hatalar belirtenler var ki aklınız hayaliniz durur. Numara hatalarını bildirenler bile varken siz bu hatalardan habersiz olsanız gözünüze bile çarpmazlar... Fakat hâlâ önemli bir sorunumuz var: Oyun "düşük sistem" + "çok lig seçimi" durumunda aşırı yavaşlıyor. Tabii bu hataları SIGames atlamıyor ve yine oyunun çıktığı gün bir patch yayınlıyor. Bu patch sayesinde oyundaki tüm hatalar da gideriliyor ve karşınıza kusursuz bir oyun çıkıyor (tabii yavaşlığa çare yok). Siz de hata aramayın ve oyundan zevk almaya bakın... Bu patch'i ilerleyen haftalarda ProGamer CD'sinde de bulabilirsiniz.



Şefik hoca, Simone Inzaghi ile görüşmelerin ılımlı bir havada geçtiğini, Inzaghi'nin de RockoSpor'da forma giymekten mutluluk duyacağını.. vs.. vs...

Elveda...

Oyundaki birçok yeniliği de size anlattıktan sonra artık veda vakti geldi (hem benim için hem de CM için). CM serisi sona eriyor. Artık iki firma kendi oyunlarını çıkaracak. Belki birini tercih edecek belki de ikisini de alacaksınız. Ama bana kalırsa her zaman SIGames'e güvenmek lazım. Ne de olsa CM serisinin yapımcısı onlar...

Şefik "Rocko" Akkoç

PRO PUAN

✓ CM serisi zirveyi yakalıyor. Birçok özellik geliştirilmiş. Ses sorunu giderilmiş. Bu kadar gerçekçi başka bir futbol simülasyonu bulamazsınız

✗ CM bitiyor... Ufak data ve maç motoru hataları var. Oyun hala çok yavaş...

Ne diyeceğimiz baştan belli değil mi? Bu son fırsat, kaçırmayın!

94

Natural Selection v3.0

Takım ruhu, taktik ve strateji... NS'te hepsi bir arada

İlk başarılı RTS/FPS karışımı olan ve çıktığı günden itibaren tüm dünyada hızla yayılarak büyük bir oyuncu kitlesini kendisine bağlayan Natural Selection'ın üçüncü versiyonu çok yakında çıkacak. Gerçek bir takım oyunu olma özelliği gösteren NS'in en önemli unsuru olan taraf dengesini sağlamak amacıyla başlanan v2.1 projesinin yapılan büyük yapısal değişiklikler ve eklenen yeni oyun modu (Combat) nedeniyle v3.0 olarak çıkarılmasına karar verildi.

Yeni modlar, yeni heyecanlar

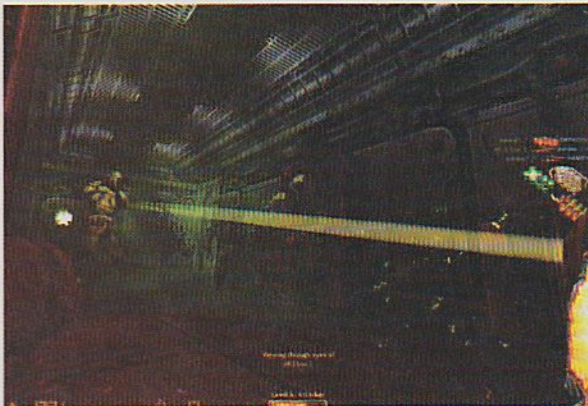
Oyuna eklenen yaklaşık 150 doku sayesinde NS çok daha güzel bir görünüme bürünmüş. Yeni eklenen ve genel haritalara oranla daha karanlık ve klostrofobik olan haritalar sayesinde oyun oldukça dinamik bir hale gelmiş. Yeni spectator modu ile oyunu çok daha iyi bir şekilde takip edebilme imkanı sağlanırken, kendine has özel chat sistemi sayesinde iletişim kurmak daha kolay bir hale getirilmiş. Yeni eklenen combat modu ise kaynak yönetimi ve strateji gibi detaylara girmeden son derece eğlenceli bir tecrübe sunuyor. Oyuna entegre edilen scoreboard ise oyuncuların ne kadar etkili olduklarını görebilmelerini sağlıyor.

NS'te her iki tarafta da birçok değişiklik yapılmış. Marine tarafında yapılan en göze çarpan değişiklik yeni bir ekipman olan Catalyst-Pack'ler olmuş. Daha çok StarCraft'daki stimpack'e benzeyen Catalysy-Pack'ler araştırıldıktan sonra Marine'lere verilebiliyor. Catalyst alan Marine'lerin hızları bir süreliğine artıyor ancak saldırı güçlerinin de belli bir bölümünü kaybediyorlar. Marine'lere eklenen dördüncü silah slotu ise son derece yaralı olmuş. Bu şekilde welder ya da mayın taşıyan Marine'lerin tabancalarını atmaları da engellenmiş. Bunlara ek olarak ise denge nedeni ile birçok şeyin fiyatı ya da özelliği değiştirilmiş.



Yaratık tarafına baktığımız zaman ilk olarak değişen Lerk ve yeni eklenen focus isimli upgrade dikkatleri üzerine çekiyor. Lerk'in spine saldırısı yerine eski "bite" saldırısının gelmesi son derece isabetli olmuş. Böylece bazı Marine'lerin kabusu olan Lerkler yeniden iş başı yapacaklar ancak değişen uçuş modeli nedeniyle Lerk'e alışmak biraz zaman alacak gibi görünüyor. Yeni eklenen focus upgrade'i ise alien'ların hasar seviyesini arttırırken saldırı hızını düşürüyor. İlk olarak çok da önemli gibi görünmeyen bu değişiklik tek ısırıkta öldürebilen skulk'ların etkisiyle kendini hemen belli ediyor. Sensory chamber ile gelen bu upgrade oyundaki taktikleri oldukça değiştireceğe benziyor. Bu iki yeniliğin yanı sıra Alien'larda da sayısız değişiklik bizleri bekliyor.





Ve, combat...

Gelelim oyunun en büyük yeniliği olan combat moduna... Bu modda takımlar rakip takımın ana binasını yok etmeye çalışıyor. Ancak normal NS'ten en büyük farkı bu oyunda bina ve araştırma yapılamaması. Daha çok Diablo tarzında işleyen combat'te yaratık öldürdükçe deneyim kazanıp level atlıyorsunuz. Level atladıkça istediğiniz şekilde yeni upgrade ya da silah alarak daha da güçleniyorsunuz. İlk izlenimde takım ruhunu öldürecek gibi görünse de tek başınıza bir şey yapamadığınız için bu modda da illa ki takım oyunu oynamak zorunda kalıyorsunuz. Normal NS'e göre çok daha küçük haritalarda daha konsantre bir çatışma ortamı sağlayan combat hem bireysel yeteneğini geliştirmek isteyen oyuncular hem de fazla kafa yormadan eğlenmek isteyenler için tek kelimeyle harika bir yenilik.

NS v3.0 kesinlikle tüm NS camiasını temelinden sarsacak gibi görünüyor. Çıkmasına çok az bir süre kalan ve tüm NS oyuncularının sabırsızlıkla beklediği Natural Selection hakkında detaylı bilgi alabilmek için resmi sitesi olan www.natural-selection.org'u ya da detaylı Türkçe bir kaynak için www.oynasana.com'u ziyaret edebilirsiniz.

Özberk Ölçer

Oynasana.Com

Online oyunculuğun Türkiye'deki yaratıcısı geri döndü

Türkiye'de Online Gaming'in yaratıcısı Oynasana adı altında yeniden oyuncularla buluşuyor. Öncekine nazaran daha profesyonel olarak hazırlanmış içeriğiyle Oynasana, oyunculara internet ve yerel ağ üzerinde oynanan oyunlar hakkında son derece detaylı bir içerik sunuyor.

Oynasana.com internet üzerinden oynanan oyunların geniş kitlelere yayılmasını ve oyuncuların bilinçlendirilmesini sağlayarak ülkemizdeki oyun sektörünün gelişmesine katkıda bulunmayı amaç edinmiş. Bu amaç doğrultusunda sağladıkları birçok hizmeti ücretsiz olarak kullanıcılara sunuyor.

Sitede birçok oyun hakkında detaylı rehber, inceleme ve izlenim mevcut. Tüm bunların yanı sıra, oyun dünyası hakkında geniş bir haber içeriğini ve bu konuda yazılmış birçok makaleyi de sitede bulmanız mümkün. Özellikle yurtdışı turnuvalar hakkındaki detaylı bilgiler birçok oyuncunun ilgisini çekecek nitelikte...

Oynasana bünyesinde bulunan son derece geniş dosya arşivi sayesinde oyuncular aradıkları hemen her dosyayı bulabilecekler. Ayrıca geliştirilmiş olan yeni dosya sistemi ve yüksek kapasiteli sunucular sayesinde aradığınız dosyaları kolayca bulup, yüksek hızda bilgisayarınıza indirebileceksiniz.



Yeni eklenen sunucu istatistik sistemi ise oyunculara tüm Türkiye'de bulunan sunucular hakkında geniş bir bilgi sağlıyor. Hangi sunucularda hangi oyunlar olduğundan, oyuncuların hangi oranla hangi oyunu oynadıklarına kadar birçok detayı Oynasana'nın sunucular sayfasında bulmanız mümkün.

Bütün bu avantajlarının dışında Oynasana'nın oyunculara sunduğu forum platformu ile her gün binlerce oyuncu fikir alışverişinde bulunup oyun dünyası ve pek çok konu hakkında birbirleriyle tartışabiliyor. Forumlar, Türkiye'nin ve dünyanın dört bir yanında bulunan Türk oyuncular için ortak bir buluşma noktası.

Oynanasa.com'a eski kullanıcı adı ve şifreniz ile bağlanmanız da mümkün. Forumlar ise bıraktığınız yerden devam ediyor. Online Gaming'e kaldığınız yerden devam etmek için www.oynasana.com adresine tıklamanız yeterli.

ESL Türkiye başladı

Avrupa'nın online ligi sonunda Türkiye'de

Avrupa'nın birçok ülkesinde binlerce oyuncuyu bir araya getiren Electronic Sports League, Siberlig'in katkılarıyla Türkiye'de de başladı. İlk etapta 3 oyun ve 4 lig ile başlayan ESL Türkiye'de yakın zamanda çok çeşitli oyunların ligleri de biz oyunculara sunulacak. ESL sayesinde kendimizi geliştirebilmek adına sürekli aradığımız o rekabet ortamının eksikliğini de gidermiş olacağız.

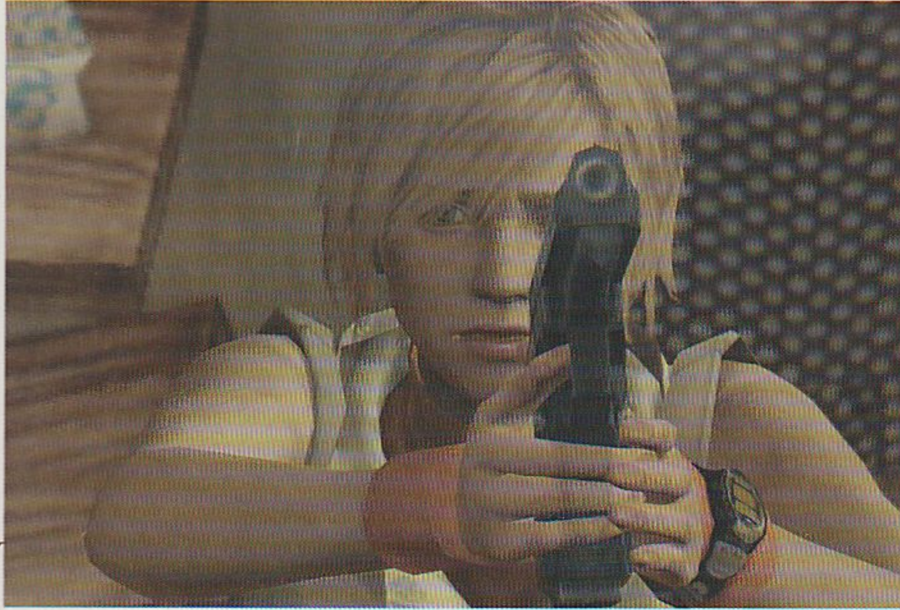
Şu anda ESL Türkiye'de; Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne ve C&C Generals Zero Hour için yalnızca Türk oyuncuların oynayabileceği dört adet lig bulunuyor. Bu ligler de; CS 5v5 Ladder, WCIII: TFT 1v1 Ladder, WCIII: TFT 2v2 Ladder, CCG:ZH 1v1 Ladder şeklinde sıralanıyor. İstersek bu liglerde diğer Türk oyuncularla birlikte kendi aramızda mücadele edebileceğimiz gibi, herkese açık olan uluslararası liglere katılıp yabancı rakiplere karşı mücadele etmemiz de mümkün. Böylelikle tam anlamıyla oyunlarda kendimizi test etme imkanı bularak ProGamer'lığa doğru giden uzun yolda büyük bir adım atmış olacağız.

ESL'e katılmak için yapılması gereken tek şey www.esl-europe.net adresine girip kayıt yaptırmak. Kayıt olduktan sonra dilediğimiz lige girip rakiplerimizle kıyasıya bir mücadeleye başlamamak için hiçbir neden yok.



Silent Hill 3

Biliyoruz, sizleri geçen hafta oyunun en heyecanlı yerinde bıraktık. Bu nedenle bekletmeden oyuna devam ediyoruz...



Ama önce kısa bir hatırlatma... Geçen hafta da belirtmiştik, buradaki tam çözüm oyunu en zor seviyede oynayanlar için. Eğer daha basit bir seviyede oynuyorsanız, bazı görevlerle hiç karşılşmayabilirsiniz.

Return

Bu bölümde her şeyin başladığı ve tüm kötülüklerin kalbi olan Silent Hill kasabasına geri dönüyoruz. Bulunduğumuz yerden dışarıya çıktıktan sonra kasaba haritasını inceleyin ve Carroll sokağı ve buradan Brookhaven Hastanesi'ne ilerlemeniz gerekiyor (SH2 oynayanlar için buranın sorun olacağını sanmıyorum). Öncelikle otoparkın olduğu tek çıkıştan sokaklara doğru ilerleyin. Köşedeki benzinciye ulaşana kadar batıya doğru ilerleyin ve arkasında Carroll sokağına girin.

Burada sokağın batı yakasından doğru binaları görene kadar ilerleyin. Biraz ilerledikten sonra bir binanın ikinci katına çıkan bir merdiven göreceksiniz. Buradan içeriye girin ve içerideki ekipmanları toparlayın ve tekrardan sokağa geri dönün. Sokağın batı yakasından güneye doğru binalar bitene ve teller başlayana kadar devam edin. Biraz daha ileride hastanenin girişini bulacaksınız.

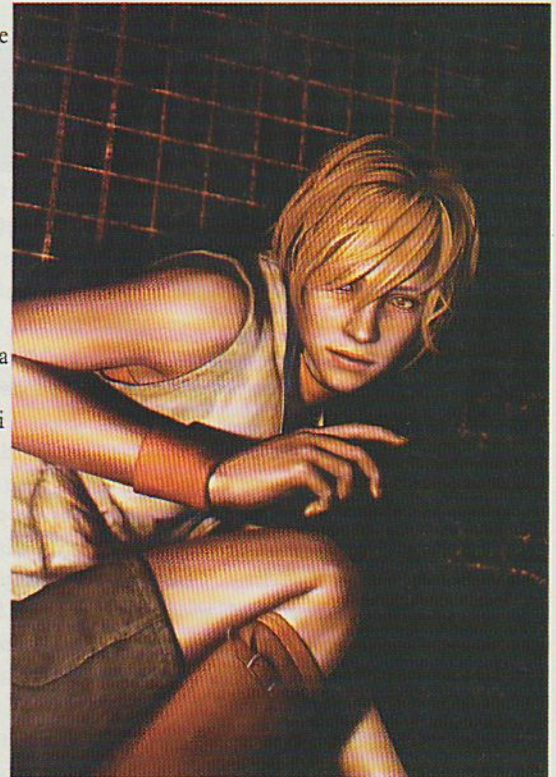
Buradaki yaratıkları hallettikten sonra ön kapının tam karşındaki odaya girin. Solunuzda bulunan hastane haritasını alın. Hemen arkanızdaki save işaretini dilerseniz kullanın ve dışarıya çıkın. Odaların tamamı açıklamalı olduğu için burada işiniz çok zor olmayacak. Dışarıya çıktıktan sonra ilk olarak Doctor's Lounge'a gidin.

Odanın ortasında bulunan masadaki dökümanı inceleyin ve buradaki ekipmanları toparlayın. Ve odadan çıkın ve girişin batısında bulunan Visiting Room'a ilerleyin. Odada bulunan kitabın arkasındaki bebeği inceleyin ve sonra kitabı okuyun ve tekrar bebeği kontrol edin.

Bundan sonra asansörü kullanın ve ikinci kata çıkın. Asansörden çıkıp koridordan aşağıya yürüyün. Burada bir kitap daha bulacaksınız. Okuduktan sonra haritanın en kuzey bölümünde bulunan Women's Locker Room'a ilerleyin. Burada ekipmanları toparladıktan sonra açık dolabı inceleyin ve içindeki "Nail Polish Remover" ve "Perfume"u (bu nesneyi kullandığınızda yaratıkları kendinize çekersiniz) alın ve dışarıya çıkın ve tekrar birinci kata geri dönün. Aşağı inince hızla hastalar bölümüne girin.

Önce C2 odasına girip buradaki yaratıkları öldürdükten sonra ekipmanları toparlayın. Daha sonra dışarı çıkın ve C4'e ilerleyin. Odaya girdiğinizde yatağı kontrol edin. Yatağın arkasındaki duvarda sıkışmış bir çok eşya mevcut. Bunları için Nail Polish Remover'ı kullanın ve "Stairwell Key"i alıp odadan çıkın ve hastaneye geri dönün. Hastane girişinin karşısında bulunan merdivene açılan kapıdan girin ve en tepedeki Roof Floor'a çıkın ve kapıdan girin.

Yaratıkları öldürün ve sonra güney batıda bulunan varillerin içindeki submachine mermilerini alın ve geri dönün. İkinci kata inin ve 2F yazılı kapıdan girin. Burada hasta bölümüne ilerleyin.




Öleceksiiin! Oyunda sürekli bu tehdit altında ilerlemek zorundasınız.

Kapıdaki bulmacayı oradaki nota dayanarak çözün. Şifre hard'da 4896 olarak karşınıza çıkacak. Kapıdan girince koridordan aşağıya inin ve kuzeydeki ilk kapıdan girin. Masadaki bilgileri kontrol edin ve daha sonra odada bulunan kolun üzerindeki dövmeyi inceleyin ve dışarı çıkın. Asansörün yanındaki M4 odasına girin.

Buraya girince odada alarm çalacak. Burada da bizi bir bulmaca bekliyor. Bu kolay bulmacayı çözdükten sonra "Instant Camera"yı alın ve kapının yanındaki diğer yatağı kontrol edin. Dışarıya çıkın ve M5 odasına girin ekipmanı alıp dışarıya çıkın. Bundan sonra direkt olarak merdivenlere geri dönün. Aşağı inin ve 1F kapısını geçip hastanenin bodrumuna inin. Koridorda ilerleyin ve daha sonra kan izlerini takip edin asansöre yakın Submachine Gun'ı bulacaksınız. Silahı aldıktan sonra ters yöndeki kapıdan girin. Burada ilerideki duvarı inceleyin. Kan izinin olduğu yerde Instant Camera'yı kullanarak arka tarafın fotoğrafını çekin. Buradan bir şifre öğreneceksiniz.

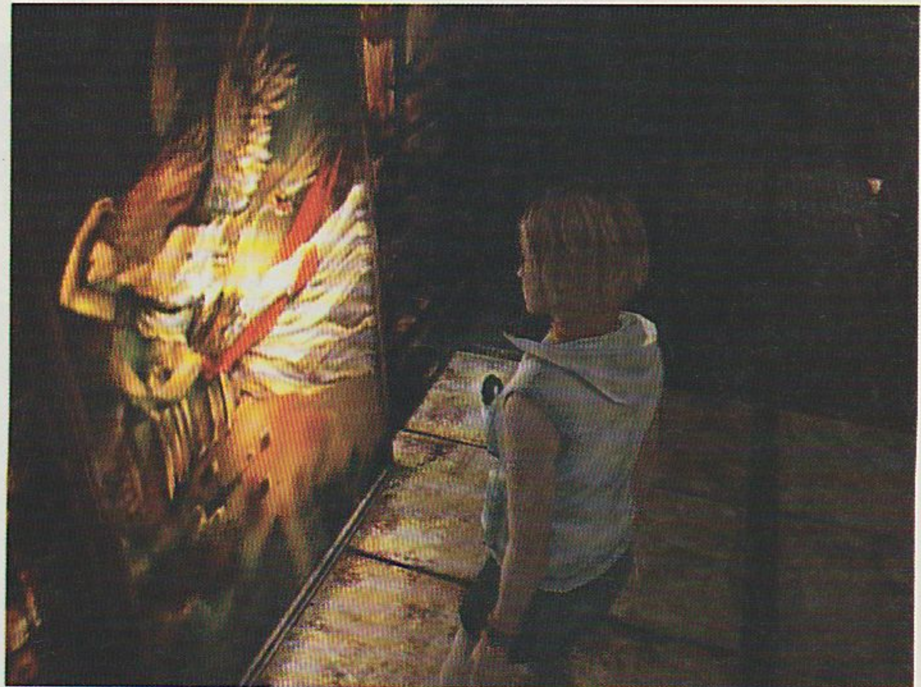
Geriye dönün ve 3. kata çıkın ve burada Store Room'a girin. Duvardaki save işaretini isterseniz kullanın ve odadaki ekipmanları toparlayıp dışarıya çıkın ve haritanın en tepesindeki Special Treatment Rooms'a ilerleyin. Burada dört kapı var ve bunlardan ikisi açılıyor. İçeride bir not daha bulacaksınız. Notu okuduktan sonra dışarıya çıkın ve Hastalar bölümüne ilerleyin. Burada fotoğrafı kullanarak içeriye girin. İlk olarak S1 odasına girin. Önce dergiyi okuyun daha sonra da ekipmanları toparlayıp dışarı çıkın ve S7'ye ilerleyin. Burada yine notlar bulacaksınız. Buradan çıktıktan sonra S12 odasına girin buradaki telefonun yanına gidince araya demo girecektir.

Bundan sonra dışarıya çıkın ve 2. kata inin ve hastalar bölümüne ilerleyin ve kapısında yalnızca M yazılı odaya girin. Buradan sonra işler biraz karışacak. Karşıya doğru ilerleyin ilk olarak bir kapı yolunuzu kesecek, hareket edince yol ayrılana kadar devam edin. Yollardan biri yine kapalı olacak yolu takip edin ve sağa doru devam edin. Solunuzdaki kapı açılana kadar devam edin. Oradan geçin ve ilerleyin diğer kapı da açılınca oradan geçin. Yolu sağ köşelerden takip ederek ilerleyin yol ayrımına geldiğinizde sola devam edin ve kapıdan geçin. Soldan köşeyi dönün ve karşıya ilerleyin, yol ayrımından sağa dönün. Daha sonra karşınıza yol tekrar ayrılacak. Bu sefer sola dönün.

Sol yolun sonuna ulaştığınızda bir kapı kapanacak. Sağa dönün ve karşıya devam edin bu sefer sağ tarafı kapatan kapı açılacak. Buradan devam edin ve köşeyi döndükten sonra kapıdan geçin. İlerleyin ve sol yolu kullanın. Daha sonra sonraki sol köşeden dönün burada kamera değişiecek ve her geçtiğiniz bölümde bir kapı kapanacak. Bir süre ilerledikten sonra kapılar kapanarak sizi küçük bir alanda sıkıştıracak. Burada duvarda bulunan işareti inceleyince demo girecek. Bunu ardından duvar yok olacak. Son olarak buradan geçince bölüm sona erecek.

Wonderful World

Önünüzdeki tırmanın. Haritanızı kontrol edin ve S3 odasına ilerleyin. Odadaki ekipmanları toparlayın. Odada ayrıca bir save işareti de bulunuyor. Odadan çıktıktan sonra koridoru takip edin ve kuzeyde-


Durup tablolara bakmak için doğru bir zaman değil diye düşünebilirsiniz ama...

ki Exam Room'a girin odayı araştırıp geri çıkın ve Day Room odasına girin. Odanın ortasında bir delik olacak bunun etrafından dolanıp doğu yönündeki kapıdan geçin.

Asansörü geçin ve Store Room'a girin. Burada bulunan aynanın önünde bir süre bekleyin duvarlar kanla kaplanmaya başlayınca kapıdan geçin. Asansöre dönün ve buradan B3'e inin. Odaya girince karşıya ilerleyin. Buradaki kapıda yeni bir bulmaca olacak. Hard'a göre şifre 9271.

Bulmacayı çözdükten sonra asansöre dönün ve 2. kata çıkın. Store Room'u geçin ve kuzeye doğru koridoru takip edin. Buradan Womens Locker Room'a girin. Odada açlan dolabı inceleyin daha sonra, çöpü biraz karıştırın ilk olarak "Plastic Bag" biraz daha karıştırınca ekipman çıkacaktır. Bundan sonra dışarıya çıkın ve Men's Locker Room'a girin. Burada telefonun çaldığı dolabı bulunca araya yine demo girecek. Bitince telefonu tekrar kontrol edip odadan dışarıya çıkın ve asansöre geri dönün.

3. kata çıkın ve burada girip sadece araştırdığımız odaya geri dönün. Plastic Bag'i kullanarak oradan biraz kan toplayın ve asansöre geri dönüp 1. kata inin. Asansörden çıkınca batıya ilerletin ve Exemination Room'a girin (Buraya yalnızca resepsiyondan geçerek ulaşılıyor). Burada ekipmanları topladıktan sonra oda 312'deki adam hakkında yazılmış notları okuyun ve dışarı çıkın. Asansörün olduğu yere dönüp karşısındaki odaya girin. Odanın arka köşesindeki kitabı bulun ve



Oyunda ilerledikçe atmosfer de kanlanıyor.

okuyun. Dışarı çıkın ve güneye doğru olan kısa koridoru kullanın. Burada Cremated Key'i kullanacaksınız. Sağ kapıdan girin. Yolu takip edin ve hastalar bölümüne girin.

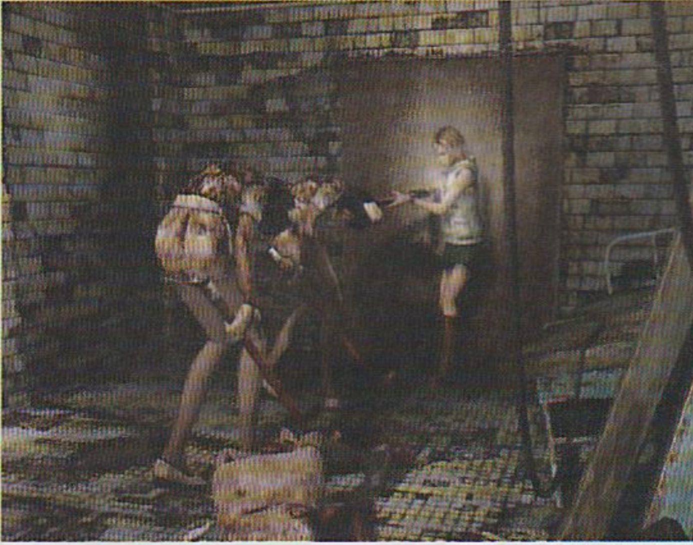
C1 odasına ilerleyin buradaki doğum günü kartını alın ve ekipmanları toparlayın. Masayı son bir kez kontrol edip dışarıya çıkınve C4 odasına girin. Buradaki save işretini isterseniz kullanın. Daha sonra altardaki kitabı okuyun. Altar üzerinde Plastic Bag'i kullanınca yine bir demo girecek bitince merdivenden inin bu sırada tekrar bir demo bizi bekliyor. Demo bitince Leonard ile karşılaşmanız gerekecek. Onu öldürdükten sonra normal dünyaya geri döneceksiniz ve "talisman" alacaksınız. Bundan sonra hastaneden dışarıya çıkınve otel odanıza geri dönün. Araya demo girdikten sonra dışarıda başlayacaksınız. Buradan Nathan Ave.'ye devam edin ve bölüm bitene kadar ilerleyin.

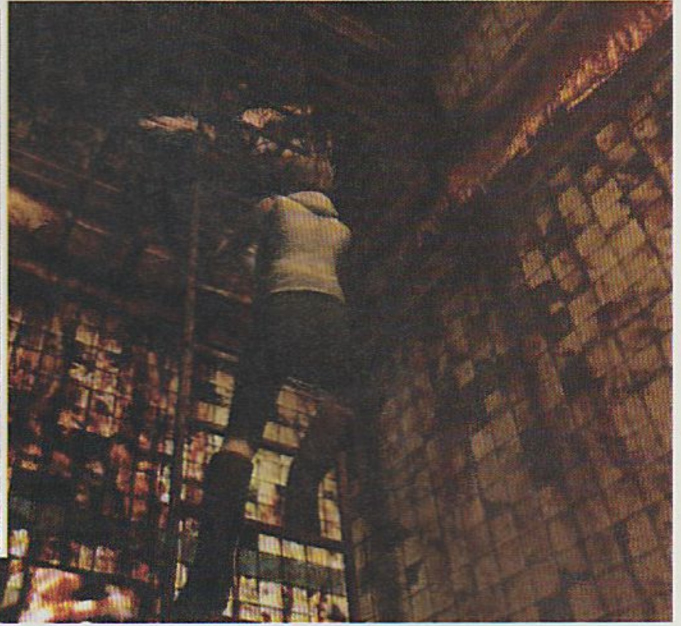
More Like a Nightmare Huh?

Bu sefer tanıdık bir yerdeyiz. İlk bölümdeki gibi yolu takip edip hafif solda bulunan kapıdan içeriye girin. Soladan devam edip Souvenir Shop'a girin. Ortada bulunan koridorda ekipmanları toparlayın ve daha sonra gürültü duyana kara devam ilerleyin. Düşen kutuları kontorl edin ve buradan "Roller Coaster Key"i alın. Dışarı çıkın ve yola devam edin ufak bir tabelaya gelince küçük kapıdan girin. Hızla ilerleyin ve ortadaki kapıdan geçin. Burada sola doğru ilerleyin ve merdivenlerden yukarıya çıkın. Bu sefer kontrol odasının anhtarını kullanıp odaya girin.

Burada Coaster'ı devre dışı bırakın ve ekipmanları topladıktan sonra dışarıya çıkın. İlk bölümdeki gibi raylardan yolunuza devam edin.Kenarlardan düşmemeye









Yukarıda tehlikeli bir şey yok, Kordon'da yürür gibi rahat rahat gezinebilirsiniz. (Oyunun fonksiyonel bir load seçeneği var.)

dikkat edin ve demo girene kadar yola devam edin. Aşağıya düştükten sonra bulunduğuz tarafta tuğla duvarı bulun ve parkın içine devam eden kapıdan girin. Burada sıra bekleme alanına kadar ilerleyin. Bilet gişesinin solundan girin ve yola devam edin (Burada bir save işareti var). Karşınıza çıkacak kapıdan girin.

Burada kapı açılana kadar beklemelisiniz. Kapı açılınca bir sonraki odaya geçin. Işığı görünce orta pencereden bakın. Konuşşma bitince odanın sonundaki kapıdan geçin. Konuşma tekrar başlayıncaya kadar yoluı takip edin. Bitince yolunuzun kapalı olduğunu göreceksiniz. Geriye dönün. Burada mavi bir kapı bulacaksınız buradan girin. Adam konuşmaya devam ederken ilerlemeye devam edin. İki kafes arasındaki yere geldiğinizde dikkatli olun. Burada bir şeyler düşecek. Burayı geçince odadan çıkın.

Adamın konuşmasını bekleyin. Bitirdikten sonra koşmaya başlayın ve hızla ilerleyin. Burada bir duman bulutu sizi takip edecek ondan kaçmalısınız. Burada yolun bitişine doğru sağdaki kapıyı kullanın. Burada yine koridor boyunca takip edilmeye devam edileceksiniz. Yolun sonuna ulaşınca dışarıya çıkın.

Dışarıya çıkınca ilerleyin ve tahta çiti bulun ve buradan yolou takip edin. Sol tarafa yaklaşarak koşmaya devam edin. Burada çöpü geçince yol ayrılacak. Sol tarafa devam edin ve kapıdan geçin. İlerleyin ve büyük kapıdan geçin. Burada koltukları araştırın. Ekipmanları topladıktan sonra sağ tarafa doğru ilerleyin burada kare şeklindeki lambanın arkasında paslı bir "Chain" bulacaksınız bunu alın. Sahneye çıkınve ortadaki "Red Shoe"yu alın ve geldiğiniz yerden geiye dönün. Kontrol kulübesine doğru ilerleyin. Burada yeşil bir kapı olacak. Buradaki merdivenleri kullanarak yukarıya çıkın. Ortadaki kolonda ufak bir boru olacak. Burada chain'i kullanın. Daha sonra önceki kapıya dönün ve chain'i tekrar kullanın. Buradaki kontrol mekanizmasını kullanınca bir kapı açılacak.

Bu açılan kapıyı kullanarak sonraki alana geçin. Buraya girince araya bir demo girecek. Demo bitince düz ilerleyin ve kapıdan geçin. Geldiğiniz yerin hemen sağındaki falcıya girin. Burada sandalyeyi kontorl edin ve defteri okuyun. Okumayı bitirdikten sonra defteri yanınıza alıp masa ve sandalyeleri "Dolls Head" bulana kadar kontrol edin. Odadaki save işaretini isterneniz kullanın ve dışarıya çıkın. Sokağın aşağısına doğru devam edin ve sağda Marchen Travel tabelası olan yere girin. İlerleyince iki adet heykel göreceksiniz. Bunlar buradaki bulmacanın parçaları. Burada Ice Doll üzerinde Doll Head'i Cindirella üzerinde Red Shoe'yu kullanın. Böylece arkadaki oda açılacak.

Yolunuza devam edin ve sondaki metal olan kapıdan geçin. Kuzeye doğru devam edin ve açık paıdan geçin. Burada bir dondurmacı göreceksiniz. Burdaki ekipmanı alın ce ortadaki defteri kontrol edin. Bitince dondurmacının önünden avluyu dolaşın ve kapıdan geçin. Girince soldaki sandalyeyi kontrol edin. Oradan ekipmanı aldıktan sonra atlıkarıncaya devam edin ve bilet gişesinden geçin. Yukarı çıkınca Atlıkarınca çalışacak burada üzerinde not olan atı bulun. Bu noktada başka bir bulmaca sizi bekliyor. Burada tüm atları yok edince araya demo girecek.

Karşınıza sizin bir benzeriniz çıkacak. Bunu 4 kez alt etmeniz gerekiyor. Bundan sonra yerde kırmızı bir not olacak onu okuyun. İlerleyin ve kapıdan geçin. Yola devam ederken çevrede yazılar olacak onları okuyun. Son olarak merdivenleri tırmanıp notu okuduktan sonra kapıdan geçin. Bölüm sona erecektir.

This is Your Paradise?

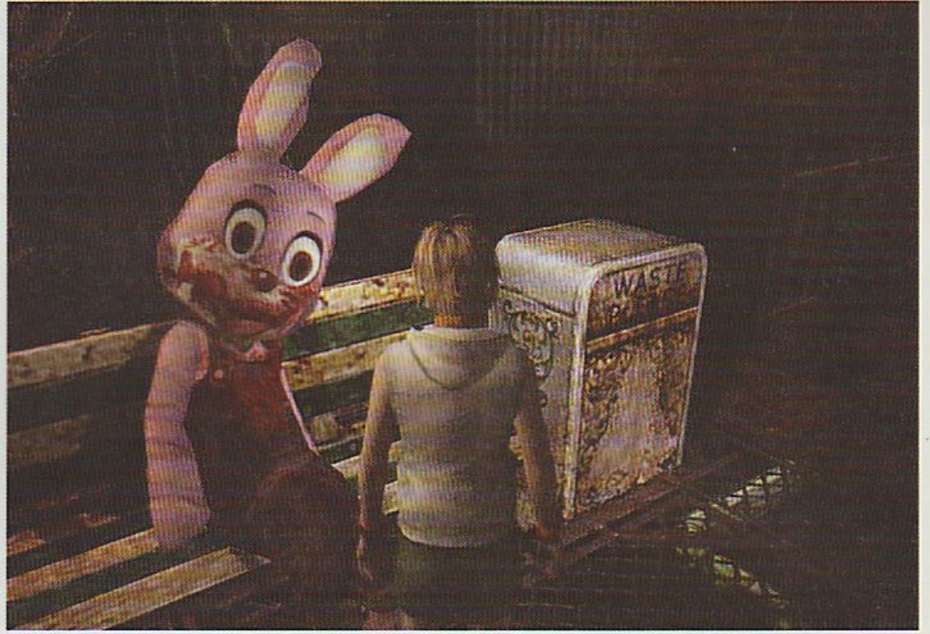
Demo bitince altarı kontrol edin ce renkli cam pencereden "Eye of Night Tarot Card"ı alın. Dilerseniz buradaki save işaretini kullanın. Daha sonra duvarlardaki resimleri 1.'den başlayarak inceleyin. İşiniz bitince Claudia'nın çıktığı kapıdan geçin.

Girdiğiniz yerin hemen solundaki hairtayı alın ve arkanızdaki kapıdan geçin. Burada birinin ağladığını duyacaksınız. Açık geçidi kontrol edince araya demo girecek. Bunun sonunda size affetmek ya da hiçbir şey söylememe seçenekleri verilecek. Burada yapacağınız seçim oyunun sonunu etkiliyor. Demo bitince geldiğiniz yerden geriye dönün.

Burada radyonuz cızırdıyana kadar ilerleyin ilk yol ayrımından doğuya doğru ilerleyin ce kuzeye bakan kapıdan içeriye girin. Buradaki yaratıkları öldürüp diğer kapıdan çıkın. T ayrımına gelene kadar

ilerleyin. Burada güneye doğru ilerleyin ve sondaki kapıdan geçin. Arka köşedeki masayı kontrol edin ve buradaki "Cassette Tape"i ve Halo of the Sun üzerindeki notları alın. Kitaplıktaki ekipmanları da toplayınca koridora geri dönün. Kuzeye ilerleyin ve en kuzeydeki kapıdan geçin. İlerleyin vebüyük kapıyı kullanın.

Girdiğiniz odanın ortasında save işaretinin oldukça büyük halini bulacaksınız. Odadaki resimleri inceleyin, işiniz bitince odadan çıkın. Resmin olduğu köşeden devam edin. Buradaki resmi inceleyin, onu hareket ettrediğinizde bir kapı bulacaksınız. Buradan geçip hızla bu odanın sonuna ilerleyin ve kapıdan geçin. Bu geniş alanda ilerleyin asansörü geçtiğinizde sağ taraftan devam edim uzak doğu bölümüne ilerleyip buradaki tek çalışan kapıdan geçin.



Kütüphanede raflardaki açık kitapları araştırın. Odanın güney kısmındaki masaya bakın ve buradaki "Moon Tarot Card"ı alın. Bunu alınca araya demo girecek. Demo bitince bir kitap alacaksınız, işiniz bittikten sonra bu odadan dışarıya çıkın. Buradaki asansörü kullanarak aşağıya inin. Kuzeye doğru ilerleyin ve kapıdan geçin. Buradaki koridoru düz takip edin sondaki kapıdan geçin. Önünüzdeki cesetten "Hanged Man Tarot Card"ı alın ve dışarı çıkın. Geriye dönüp biraz önce geçtiğiniz yol ayrımından sapın ve köşeden döndükten sonra kapıdan girin. Odadaki ekipmanı tolayın ve yataktaki günlüğü okuyup geriye dönün.

Tüm yolu geri dönüp Central Church alanına geri dönün. Güneye doğru ilerleyin ve üçüncü kapıdan girin. Burada batıdaki kapılara doğru ilerleyin, güneye yakın olandan içeriye girin. İlerleyin ve soldaki ilk kapıdan içeriye girin. Yaratıkları öldürüp öteki taraftaki kapıdan çıkın. İlerleyince ağlama ve ayak sesleri duyacaksınız. Burada kamera açısı değişince gizli bir geçit ortaya çıkacak. Buradan geçip koridorda ilerleyin ve sondaki kapıdan çıkın.

Sandalyedeki "Fool Tarot Card"ı alın,ve kitabı okuyun. Daha sonra odadaki ekipmanları toplayıp Empty Room'a geri dönün. Buradan da geçince batıya ilerleyin ve köpründen geçin. Sola dönün ve yolun sonuna kadar ilerleyip kapıdan geçin. Burada bulunan Brass Key'i alın. Save işaretini kullanarak dilerseniz save alın. Masadaki defteri inceleyin ve Central Church 2'ye geri dönün. Dışarıdan dolaşın ve buraya girdiğiniz kapıdan geçin. Burada bulunan asansötrü kullanıp en üst kata çıkınve kuzeye yönelip Church Hallway D koridoruna girin. Buranın sonuna ilerleyip kapıdan geçip sola dönün ve bir sonraki koridora açılan kapıdan geçin. İlerleyin ve sağa dönerek Meeting Room'a gidin. Burada bnir çok yaratık olacak, imkan bulunca kapıdan çıkın.

Güneye yönelin ve buraya ilk girdiğinizde kilitli olan kapıyı kullanın. Buradan güneye ilerleyin ce ilk köşeyi döndükten sonra solda açık olan kapıdan girin. Ortadaki masayı inceleyin ve daha sonra öndeki masadaki kitabı okuyun. Sınıfın bu tarafından dışarıya çıkın. İlerleyin ve batı yönündeki ilk kapıdan geçin. Buradaki notları okuyup kasedi alın ve daha sonra kasedi teybi kullanarak dinleyip odadan çıkın. Batı yönündeki diğer odadan girin. Yataktaki "High Priestess Tarot Card"ını alın ve daha sonra raftaki Claudia'nın günlüğünü okuyun. İşini bitince dışarıya çıkın. Asansörün olduğu bölüme doğru geri dönün.



Asansörü kullanın ve aşağıya inin. Buradan diğer merkez kilise bölümüne geçin. Çevredeki yolu dolanın ve sondaki kapıdan geçip köprünün üzerinden ilerleyin. Sola dönün ve ilerideki kapıdan geçin. Burada tüm tarot kartlarını kullanarak bulmacayı çözün (Son bulmacanın çözümünü artık kendiniz halledin bunun için herhangi bir ipucu vermeyeceğim).

Bulmacayı çözünce save alıp kapıdan geçin.

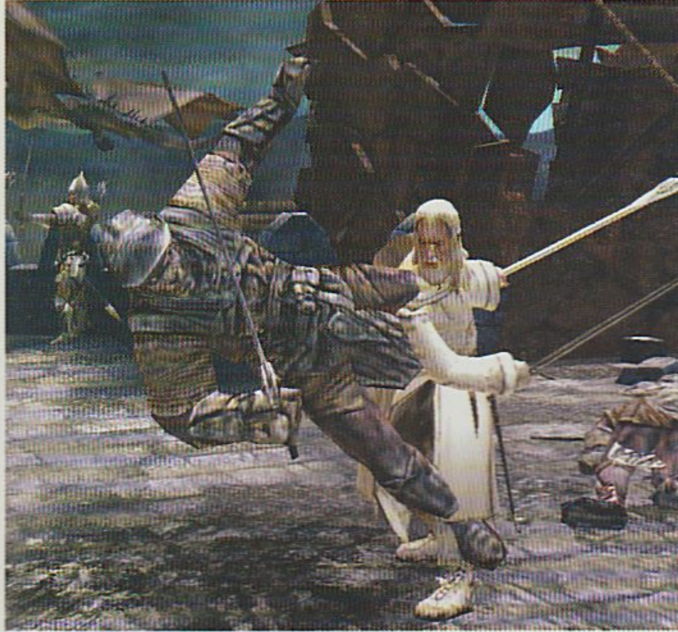
Mother of God

Son düşmanınızı öldürüp oyunu bitirin.

Özberk Ölçer

Hile Kodları

Hile yapanı Gandalf çarpar. Ne? O da mı bu işin içinde? Hiç yakışıyor mu be adam, sakalından utan!



LotR: Return of the King

Oyunda hile yapabilmek için öncelikle bir kez bitirmeniz gerekiyor. (Sadistçe bir yöntem. Gerçi siz ona da bir yol bulursunuz, internetten başkasının save'ini çekmek gibi..) Sonra istediğiniz bir görevi başlatıp [ESC] tuşuna basacaksınız. Aynı anda [CTRL] (sol), [SHIFT] (sol) ve [ALT] (sol) tuşlarına basıp numerik padi kullanarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

8967	tüm upgrade'ler
6869	yıkıcı güç
7795	sonsuz cephane
7578	hasar almazsınız
5967	kusursuz mod
7755	sağlığı düzeltir
9587	hedefi otomatik belirler

Freedom Fighters

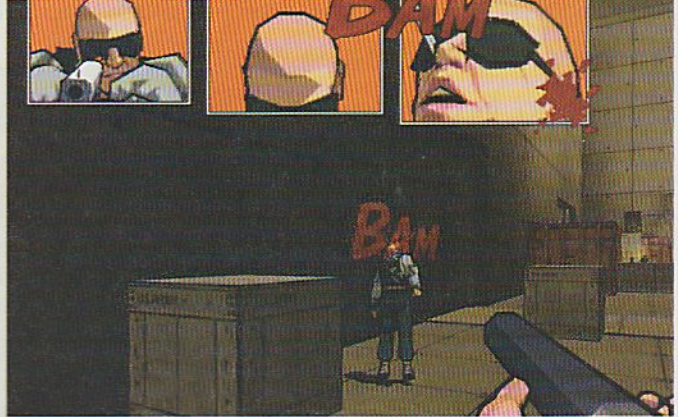
Oyun sırasında fırsat bulabilirseniz aşağıdaki kodlardan birini girin.

ioigod	ölümsüzlük
ioiammo	sınırsız cephane
ioislowmo	slow-motion modu
ioishotgun	shotgun almak için
ioirocket	roket atar için
ioisniper	sniper tüfeği için
ioiblind	görünmezlik
ioicharisma	maksimum karizma

Mercedes World Racing

Oyun içindeyken yapabileceklerinizden bazıları…

AllUCanGet	tüm araçlar
Free Ride	tüm parkurlar
JamSession	tüm yarışlar
Miss World	tüm görevler



XIII

XIII\system klasöründe user.ini dosyasını bulun. Notepad ile açın ve "Comma□" satırını "Comma□God" şeklinde değiştirin. Kaydedip çıkın.

Tekrar oyuna döndüğünüzde "," tuşunu kullanarak ölümsüzlüğün keyfini çıkarabilirsiniz.

American McGee's Alice

Niyeyse aynı hafta birkaç farklı okuyucumuzun birden Alice krizi tuttu, istediler. Size de forward edelim dedik… Oyunda Cheat Mode'u aktif hale getirin ve [é] tuşuna basarak aşağıdakileri girin.

Wuss	tüm silahlar
fps	kare oranını değiştirir
cg_cameradist	birinci şahıs görüntü
give all	tüm silahlar
god	ölümsüzlük
give	sınırsız silah ve cephane
Notarget	görünmezlik
noclip	duvarlardan geçebilme
health	sağlığınızı doldurur

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Quidditch World Cup hilelerinin takipçisiyiz ama henüz ortada yoklar. Madem öyle Sorcerer's Stone'u deneyin, bir büyüğümüzün de dediği gibi; eau de toilette, bu da tuvalet.

Oyun sırasında,

harrytriggercheats	15 para verir
harrynormaljump	zıplama yüksekliğini resetler
harrysuperjump	daha yükseğe zıplatır
harrygetsfullhealth	sağlığı düzeltir

Ayrıca oyun sırasında 4 mekanda Fred ve George Weasley ile karşılaşıp onlara 25 Berie Bott verirseniz Wizard kartları alacaksınız. Bitmedi, bu şekilde oyunun sonunda da sizi komik bir sürpriz bekliyor.

Dünyadan haberler

Kaç haftadır oyunlardan başımızı kaldıramıyoruz, dışarıda neler olup bittiğini bilmiyoruz. Neyse ki mektuplar var... Şimdi dünyaya bağlanıyoruz, haberleri alıyoruz

Merabalar!
Sorumu cevaplayacak olan şahsa şimdiden teşekkürler! Geçen haftalarda verdiğiniz PES3 demosu bende hastalık yarattı! Zaten Winning Eleven hastası olduğumdan başından kalkamadım! Dün gidip aldım full versiyonunu! Birkaç sorum var oyunla ilgili!
1) Oyunun demosu da normal versiyonu da çok yavaş çalışıyor bilgisayarımda. Kaleden kaleye 3 dakikada falan gidiyorum! Çözünürlüğü ve görüntü kalitesini en aza indirdiğimde bile oyun çok yavaş! Bilgisayarımın özellikleri de yabana atılacak gibi diil! P4 2,4, 64GeForce Nvidia MX-400, 256 RAM! Yani oyunu yavaşlatacak bişi yok! Oyunun gereksinimlerini bilmiyorum ama yeterli olmalı!
2) Sims oynarken ve bazı oyunlarda, oyunun ortasında masaüstüne dönüyor! Yalnız Sims'te diil başka oyunlarda da oluyor! Bilenlere sordum ekran kartında sorun var dediler! Bunun nedeni ne olabilir size soracağım çünkü bu konularda acemiyim! 3 aylık bilgisayarcıyım!
3) Son sorum PlayStation oyunlarını PC'de oynamak için bi program varmış sanırım! Adini ve nerden temin edebileceğimi söylerseniz çok memnun olurum! Şimdiden çok teşekkürler! İyi bayramlar!

Serdar Aksar

Merhaba Serdar!
Metabolizmanın PES3'e verdiği tepki normal! Oyun gerçekten bağımlılık yapıyor! Sağlığında bir mesele olmadığına göre sorulara geçelim!
1) Sistemin iyiymiş, 3 aylık olduğu belli! Fakat 256 RAM'i WinXP üzerinde kullanıyorsan sadece PES3'te değil, birçok oyunda beklediğinin altında performans alman normal! (Bir de tabii hangi takımı seçtiğine bağlı! Sudan Milli Takımı ile bir kaleden diğerine giderken bilgisayar bile kilitlenebilir neticede!)
2) Diğer oyunlar derken hangilerini kastettiğini bilemiyoruz tabii ama Sims'in kopya versiyonlarında sözünü ettiğin hata çok sık rastlanan bir şey! O yüzden bilgisayar Sims'i oynatmadığında boşu boşuna ekran kartını suçlama! Diğer oyunlarda ise ruh haline göre bilgisayara da kızabilirsin!
3) Evet böyle emülatörler var fakat yasal olmadıkları için önermiyoruz! Zamanında bir Bleem emülatörü vardı, Sony'nin de izniyle çalışan! Şimdi o da yok!
4) 4 numaralı bir soru sormamış olabilirsin ama ben cevap vereyim: Tabii ki! İstersen cümle sonlarında nokta kullanabilirsin! Daha iyi bile olabilir öyle! Rahat rahat, bol bol kullan...

Merhaba ProGamer,
Derginizi çok seviyorum (özellikle de CD'yi). Ve haftalık bir dergiye göre hiç kısa değil. Benim bilgisayarımın sistemi P2 128 MB RAM. Benim bilgisayar yeni oyunların çoğunu çalıştırmıyor. Ben futbol, basketbol, NHL, Amerikan futbolu oyunlarını çok seviyorum. Sizden isteğim NBA Live 2003'ün demosunu, çıkınca da NBA Live 2004'ün demosunu ve Madden 2004'ün demosunu vermeniz. Bir de benim sistemimin çalıştırabileceği spor oyunlarını yazarsanız çok memnun olurum. Umarım bu oyunlardan birinin demosunu özellikle de NBA'i yollarsınız.
Bye

Emirhanil

Merhaba Emirhan,
Bilgisayarın gerçekten de epey yaşlanmış. Emekli olmak ister gibi bir hali var. O yüzden sana yeni çıkan spor oyunlarından birini öneremeyeceğiz, hangisine heveslensen elinde kalır, öyle söyleyeyim.
Bundan 4 hafta önce spor oyunları özel gösterimi yapmıştık CD'de. Orada seni mutlu edecek spor oyunlarının demoları vardı, bence o CD'yi bul bir arkadaşından falan. Bu arada NBA 2003 için geç artık ama 2004 demosu çıkınca vereceğiz. Sen de o arada bilgisayarı toparlamaya bak.

ZiggyStardust
mektup@progamermag.com

progamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

11 Aralık 2003 / Sayı: 19

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Yazı İşleri
Burçin Adısönmez
burcin@progamermag.com
Volkan Akaalp
volkana@progamermag.com
Esra Akın
esra@progamermag.com
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com
M. İberia Aydın
iberia@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Orhan Girgiç

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 17
- Necro nerede diye sordu, Noah.
- Kanun koyucunun hayatını bağışladığı Hacı Necro Manos'a sürüldü, dedi Ajan.
- Sistemin varlığı benim varlığımla tehlikededir, dedi, Noah. Dirilen bedeniyle, ölümünü hazırlayan ajanın karşısında direncini korumaya çalışıyordu. Konuşmasını, "Senin varlığın kanun koyucunun kodladığı ve üzerinde oyunlarını kurduğu sisteme hizmet ediyor. Varlığını düşünmeli, yaratıldığın sistemin sana hizmet etmesini istebilirsin" diyerek devam etti.